

# PLAY!

## ZINE

BESPLATNI  
MAGAZIN

# 41 | JANUAR 2010.



# COVER STORY: THE SABOTEUR



AVATAR



TALES OF MONKEY ISLAND



GYROMANCER

VELIKA NAGRADNA ANKETA, IZBOR ZA NAJBOLJU IGRU 2009. GODINE! JEDNA STRANA - JEDNA NAGRADA. GLASAJ ZA IGRU GODINE!



[www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)

ŠTA ME NE UBIJE  
PRIPREMIĆE ME ZA ONO ŠTO DOLAZI



DRAGON AGE  
ORIGINS

[dragonage.bioware.com](http://dragonage.bioware.com)

IZABERI SVOJE POREKLO 16.11.09

U vremenu u kome je tama nadjačala svetlost, čovečanstvo će dobiti heroja sa teškom prošlošću. Kao član reda Grey Warden možeš izabrati svoje poreklo, svoje saveznike, a neprijateljima pružiti samo smrt.



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE



FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™  
**BIOWARE™**

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

## BROJ 41 – JANUAR 2010.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

### GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

### UREDNIK:

Luka Zlatić

### REDAKCIJA:

Aleksandar Vuletić, Ivan Todorović,  
Uroš Miletić, Nikola Dolapčev,  
Viktor Popović

### SARADNICI:

Vukašin Stijović, Marko Nešović,  
Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev,  
Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević,  
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

### ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

### POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

### PRELOM:

Đorđe Petrović

### KONTAKT:

PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka  
Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine  
/ glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektron-  
ski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog  
6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana  
17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

### PRATITE PLAY:



## PREVIEWS 2010

Nova godina je pred nama, a nadamo se da nas u njoj očekuje još više dobrih igara nego u protekloj. Proverite koje igre najnestrpljivije čekamo.



## NINJA BLADE

PC ne vrvi od akcionih igara, ali se povremeno pojavi poneka. Ninja Blade nije hit, ni kultno ostvarenje, ali jeste sjajna prilika da se uživite na protivnicima.



## F1 2009

Simulacije Formule 1 su u poslednje vreme nestale sa mape igara. Ove godine imamo priliku da pogledamo prvo poglavlje novog F1 serijala, i to za Wii.



# QUICK PICK 1 2 3...

# PLAY!

## ZINE

# AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

## GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



## SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



## BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.



# U OVOM BROJU...

## PLAY #41

TECHWARE .....	7
13TH PAGE .....	13
FLASH .....	20
NAGRADNA IGRA .....	27
RETRO.....	29
PREVIEWS .....	33
REVIEWS .....	41
HARDWARE.....	71
SOFTWARE.....	77

## REVIEWS #41

THE SABOTEUR.....	42
ROGUE WARRIOR .....	45
AVATAR .....	47
KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS .....	49
DIVINITY II: EGO DRACONIS .....	52
TALES OF MONKEY ISLAND .....	54
NINJA BLADE.....	56
GYROMANCER.....	59
THE SIMS 3 WORLD ADVENTURES .....	61
F1 2009.....	66
PRO EVOLUTION SOCCER 2010.....	68

## HARDWARE #41

A4 TECH OPTICAL GAMING MOUSE.....	72
BIOSTAR ZA 775 I AM3 .....	73
PREPORUKE ZA KUPOVINU .....	75

## SOFTWARE #41

A SAD MALO INTERNETA. ....	77
FASTSTONE IMAGE VIEWER .....	81
THE ULTIMATE TROUBLESHOOTER.....	83

Ne znam za vas, ali nama je 2009. godina bila posebno teška. Jeste, uspjeli smo da izguramo novi koncept PLAY! Magazina kakvog smo i želeli, ali ne možemo reći da nas ekonomska kriza nije pogodila. I sada kada svi prognoziraju lagani oporavak, ostaje i nama da se nadamo da će nam 2010. godina biti srećnija i berićetnija nego što je bila 2009. To i neće biti tako teško, pa je možda bolje da poželimo da nam bude veselija i da nam bude uspješnija nego što je bila 2008. To je već nešto! Ne znam samo da li će evro da se vrati na onih 78 sa ovih 100, ali to je sad već neka druga tema.

E mi smo, u staroj paganskoj tradiciji prinošenja žrtava, odlučili da vam podarimo neverovatno veliki broj nagrada za ovaj novogodišnji PLAY!, a sve u skladu sa željom da kao i uvek do sada uspešno odaberemo igru 2009. godine, njene „pratice“ i naravno najgora ostvarenja godine na izmaku. Vašu želju da nam pomognete nagradimo sa više desetina zanimljivih nagrada. A kad kažemo više desetina – mislimo na skoro sto! Da, dobro ste pročitali – svaka stranica PLAY!-a u ovom broju donosi po jednu nagradu, a na vama je samo da nam date predlog za igru godine i već ste u „bubnju“ da osvojite nešto lepo. Kape, majice, jakne, igre, privesci, sati u igraonici ... ko zna šta sve ne! Detalje o nagradnoj igri naravno potražite unutar ovog broja časopisa, ili na PLAY! forumu na [www.klanrur.co.rs/forum](http://www.klanrur.co.rs/forum).

I to je ukratko to – poželili smo da nam naredna godina bude bolja nego ova, obavestili vas o svesmu onome lepom što vas očekuje u ovom novogodišnjem broju, sada još samo da vas pozovemo da pročitate i sve što smo za vas spremili i – vidimo se u 2010! (originalno, nego šta!)

2009.

PU, PU, NE PONOVI LA SE!

# TOP 3

## GOLD AWARD TALES OF MONKEY ISLAND



Poslednja tri poglavlja revivala Monkey Islanda su vrhunska zabava za sve igrače.



## SILVER AWARD KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

Prošlogodišnje hit iznenađenje King's Bounty: The Legend doživelo je dostojan nastavak.

## BRONZE AWARD THE SIMS 3 WORLD ADVENTURES

Pomalo nam je teško da ekspanziji za Simse damo medalju, ali ova je iznenađujuće dobra.



## ► MOZILLA SMATRA DA ĆE FIREFOX MOBILE OBESMISLITI APP STORE-OVE

Jay Sullivan iz Mozille u intervjuu za PCPro izjavio je da smatra da će Firefox Mobile biti početak kraja takozvanom "app store" konceptu koji koriste razni proizvođači telefona, nalik na Apple i App Store ili BlackBerry i App World. Kako će mobilni Firefox doneti većinu mogućnosti regularne verzije i obrađivati kompleksan HTML i JavaScript kod, developeri će imati mogućnost da pišu web aplikacije umesto aplikacija za konkretne telefone. Ovo će ići na ruku i developerima, jer će biti potrebno manje truda za testiranje programa na raznim aparatima, njihovu nabavku, poštovanje sigurnosnih mehanizama pri apdejt programu i slično. Firefox Mobile je trenutno u beta fazi samo za telefone Maemo platforme (poput Nokia N900), ali će se uskoro pojaviti i sa većinu ostalih platformi. Firefox ipak neće izaći za iPhone, jer Apple ne dozvoljava distribuciju bilo čega što spada u interpretere programskog koda, a to su i third-party web browseri.



## ► INTEL X25-V USKORO I U KAPACITETU OD 80GB

Intel je nedavno predstavio svoju seriju solid-state drajevova nazvanih X25-V (Value, odnosno jeftini modeli), a u sledećoj godini planira da im duplira kapacitet. Zahvaljujući novom tehnološkom procesu, Intel će predstaviti modele kapaciteta 80 GB (naspram postojećih 40) koji ne bi trebalo da budu preterano skupi, a paralelno sprema i modele serija X-25 M (Mainstream) i X25 E (Enthusiast), sa većim brzinama i cenom.



## ► LACIE SPREMA USB 3.0 RAID DRAJV

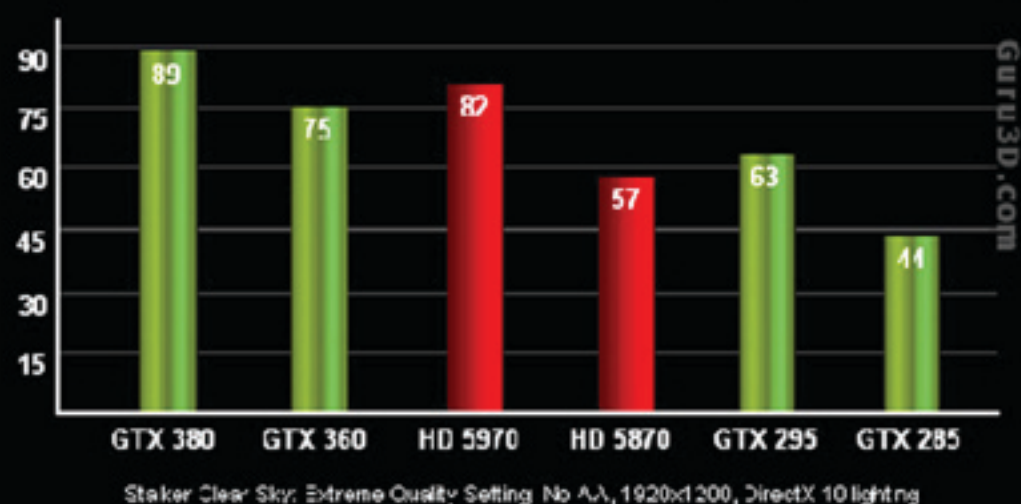
LaCie je u saradnji sa firmom Symwave razvio i objavio prvi RAID drajv sa dva diska koji koristi USB 3.0 konekciju. Nadolazeći model 2Big USB 3.0 biće dostupan u kapacitetima do 4 TB i koristiće Symwave dual SATA/RAID bridge kontrolere, čime bi trebalo da ostvaruje burst brzine čitanja do čak 275 MB/s. U paketu se dobija i softver za bekap, a drajv će biti prikazan na CES-u početkom januara.



## ► GEFORCE 380 VEROVATNO BRŽI OD RADEONA HD 5970

Ako je verovati dalekoistočnim sajtovima sa kojih su procureli prvi testovi, NVidijine prve DirectX 11-kompatibilne grafičke kartice serije GeForce 300 trebalo bi da bude brža od AMD-ove najsnažnije aktuelne ponude. Razlike su minimalne, ali govore da NVidia ipak nije sve ovo vreme spavala, već je uspela da razvije toliko snažan čip pa je čak i slabija varijanta kartice i dalje suludo brza, u rang sa najjačim dvoprocesorskim Radeonom HD 5970. GeForce 300 čipovi trebalo bi da imaju 512 CUDA jezgara, što bi drastično poboljšalo njihovu upotrebljivost u primenama koje nisu vezane za video igre, pa će nove serije kartica svakako doprineti popularizaciji GPGPU računarstva, čim se pojave prvi testovi i pokažu dobitak na brzini pri renderingu, video enkodovanju i sličnim poslovima. GeForce 300 linija izlazi početkom sledeće godine, a NVidia će verovatno nešto demonstrirati i na CES-u u januaru.

### GeForce GTX 300 GPUs: Gaming Beyond



## ► RADEON HD 4860 KRENUO U PRODAJU U AMERICI

Radeon HD 4860, koga AMD još uvek nije zvanično najavio i čija je prodaja krenula na azijskim tržištima početkom decembra, stigao je u distribuciju i u Americi. Karticu pokreće 55-nanometarski RV790 sa 640 Stream procesora, a gigabajt GDDR5 memorije povezan je preko 256-bitne magistrale. Od izlaza tu su DVI, HDMI i DisplayPort, a frekvencije iznose 700 MHz za GPU i 3000 MHz za memoriju. Realno je očekivati da će kartica uskoro stići i u Evropu.



## ► ISPORUKA DX11 KARTICA PREBACILA 800 HILJADA KOMADA

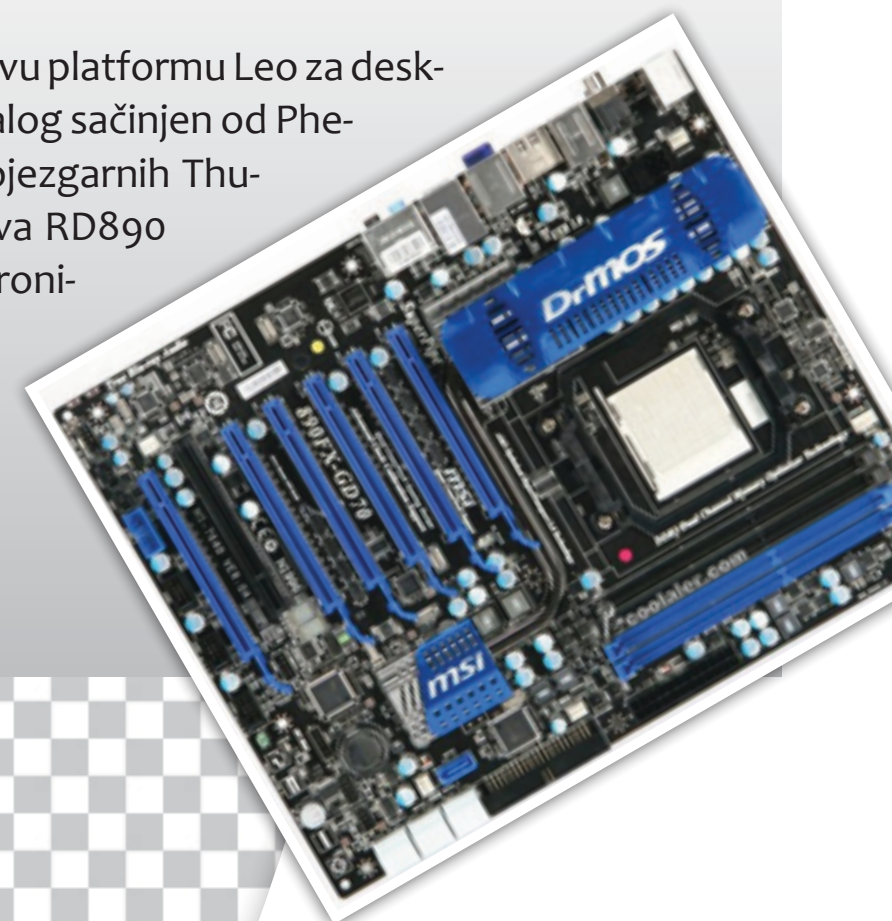
Uprkos početnim problemima u 40-nanometarskom tehnološkom procesu kod TSMC-a, proizvođača čipova za gotovo sve grafičke kartice na tržištu, AMD prijavljuje da je do sada isporučeno već 800 hiljada novih kartica kompatibilnih sa DirectX 11, dok bi brojka od milion komada mogla biti prebačena do nove godine. AMD je 23. septembra izbacio Radeone HD 5850 i 5870, a u međuvremenu pojavile su se pristupačniji modeli HD 5750 i 5770 kao i najjači HD 5970 sa dva grafička procesora. Ova kompanija je na DX11 tržištu sama već gotovo celo tromesečje, a prvi modeli iz NVidije neće stići pre februara.

## ► INTEL OV ŠESTOJEZGARNI GULFTOWN IZLAZI U MARTU

Nakon AMD-ove najave o šestojezgarnim procesorima za Leo platformu koji stižu sledeće godine, sada i Intel otkriva da će njihovi šestojezgarni procesori, kodnog imena Gulftown, izaći u martu sledeće godine, a prvi model koji će raditi na 3.06 GHz zvaće se Core i7-980X (očigledno ništa od imena Core i9, barem za sada). Ovaj procesor namenjen je pločama sa X58 čipsetom (Asus je već objavio da uskoro izbacuje nove BIOS-e za postojeće modele, koji će podržati nadolazeće procesore), i trebalo bi da ima 12 MB trećestepene keš memorije i Turbo Boost tehnologiju.

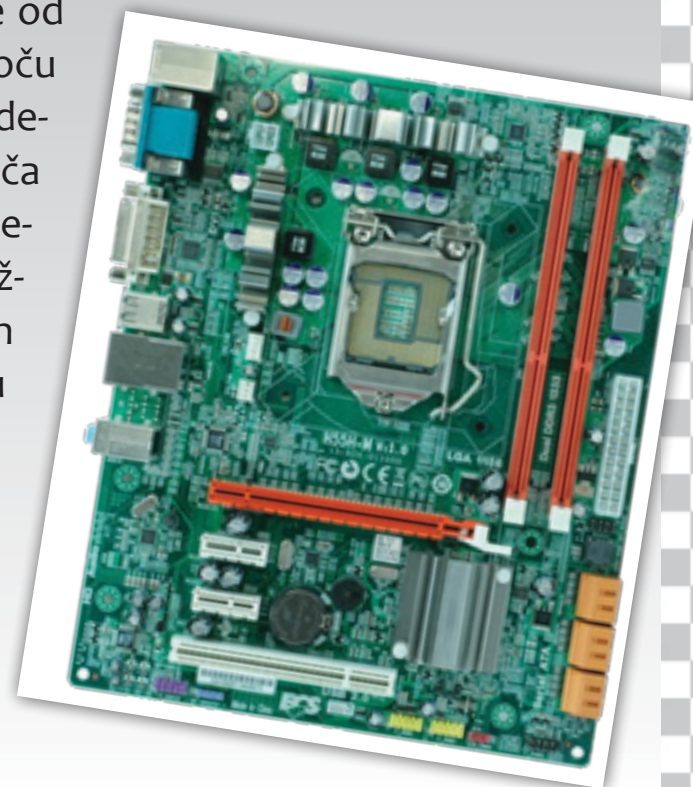
## ► MSI 890FX-GD70 PLOČA SA ŠEST PCIE X16 SLOTOVA

AMD će u drugom tromesečju sledeće godine predstaviti novu platformu Leo za desktop računare, koja će naslediti aktuelni Dragon, između ostalog sačinjen od Phenom II procesora i 890FX čipseta, odnosno kombinacije čipova RD890 i SB850. MSI je prikazao prvu ploču baziranu na ovoj elektronici, pa će model 890FX-GD70 koristiti petostepeno DrMOS napajanje, AM3 podnožje, četiri DDR3 slotova i čak šest PCI Express x16 slotova za CrossFireX vezu. Pored regularnih USB 2.0 konektora, biće tu i dva USB 3.0 porta koja će raditi uz pomoć NEC kontrolera, a cena ploče još nije objavljena.



## ► ECS SPREMIO BUDŽETSKUPLOČU H55H-M

Intelovi Clarkdale procesori stižu za manje od mesec dana, pa je i ECS spremio novu ploču koja će podržati ove 32-nanometarske modele, a okrenuta je štedljivijim kupcima. Ploča mikro ATX formata koristi H55 čip, ima četvorostepeno napajanje, LGA 1156 podnožje, dva DDR3-1333 slotova za memoriju i jedan PCI Express x16 slot za grafičku karticu. Tu je još i šest SATA II portova, 5.1 zvuk i D-Sub i DVI video izlazi. Cena nije otkrivena, ali s obzirom da se štedelo na svakom koraku, trebalo bi da bude povoljna.



## ► MICROSOFT PONOVO OBJAVLJUJE ALATKU ZA INSTALIRANJE WINDOWS 7 PREKO USB-A

Microsoft je ponovo objavio alatku koja korisnicima omogućava instaliranje Windowsa 7 putem USB drajva, za vlasnike računara koji ne poseduju optički uređaj. Alatka je ranije povučena jer je primećeno da koristi kod objavljen pod GNU VPL v2 open-source licencom, pa je Microsoft priznao grešku i sada uredno objavljuje program pod ovom licencom. Ako vam je nešto ovako potrebno, paket možete skinuti sa [wudt.codeplex.com](http://wudt.codeplex.com).

# Mustek



# UPS uređaji

PowerMust 600 i 800

PowerMust 2000

PowerMust 400 Offline



PowerMate 636, 1260

PowerMust 1060, 848, 636, 424

PowerMust Office 650

## ZAŠTITITE VAŠ RAČUNAR

[www.tntdoo.rs](http://www.tntdoo.rs)



**TNT d.o.o.**

**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**

Kolubarska 18, Beograd

Tel./Fax: 011 308 55 77

info@tntdoo.rs

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer

**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**

Futoški put 4, Novi Sad

Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444

info@telix.rs

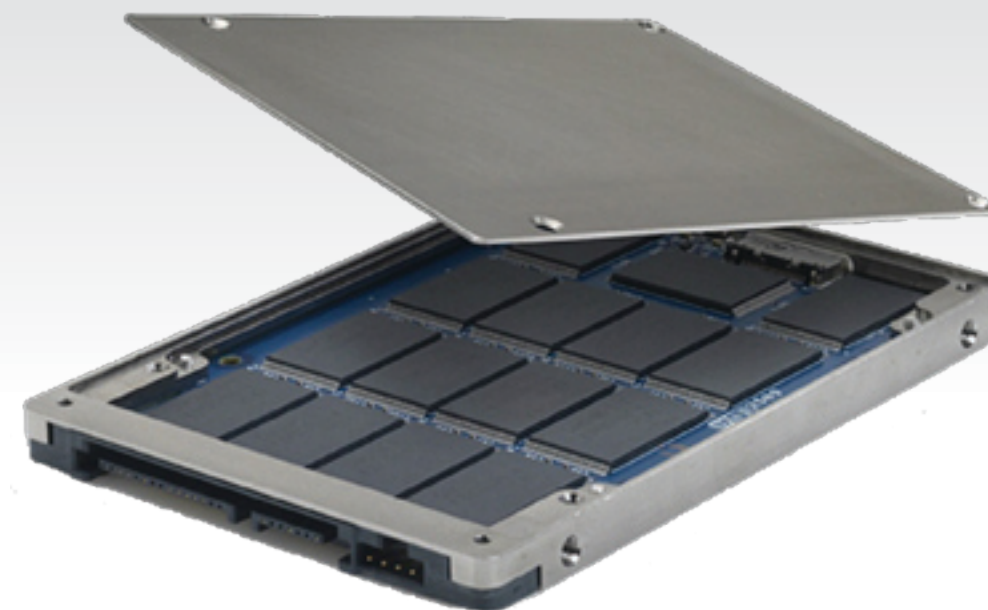


## ► ASUS PLOČE PRVE SA PODRŠKOM ZA 32NM PROCESORE

ASUS objavljuje da će njihove ploče sa Intel X58 čipsetom i LGA1366 podnožjem biti prve koje će podržati nadolazeće Intelove procesore proizvedene u 32-nanometarskom tehnološkom procesu, čime će biti omogućena upotreba novih šestojezgarnih modela ove kompanije. Postojeći vlasnici ovih ploča moraću da osveže njihov BIOS, dok će novi model stizati sa već osveženim čipom, a modeli ploča i verzije BIOS-a su sledeći: P6X58D Premium (0222), P6TD Deluxe (0209), P6T Deluxe V2 (0704), P6T Deluxe (1804), P6T SE (0608), P6T (0904), Rampage II Extreme (1639), Rampage II GENE (1033).

## ► SEAGATE IZBACUJE SVOJ PRVI SSD

Seagate je predstavio svoj prvi solid-state drajev nazvan Pulsar, koji je namenjen enterprise tržištu. Drajev koristi single-level cell NAND čipove čime je brži i dugotrajniji, ali zato i primetno skuplji od konzumentskih modela sa multi-level cell čipovima, a ostvaruje brzine čitanja i upisa do 240, odnosno 200 MB/s. Sa druge strane, garancije nije lifetime već "samo" petogodišnja, a Seagate kaže da je isporuka OEM partnerima krenula još u septembru, pa se ovakvi drajevovi već sada mogu naći u ponudi kompanija koje nude serverska rešenja.



## ► VIA PREDSTAVILA VN1000 ČIPSET SA DIRECTX 10.1 GRAFIKOM

VIA predstavlja novi čip VN1000, prvi iz ove kompanije sa integrisanom grafikom kompatibilnom sa DirectX 10.1. Čip podržava procesore C7, Eden i Nano, a sadrži Chrome 520 jezgro sa 32 stream procesora, Chromotion-HD 2.0 video endžinom koji omogućava dekodiranje videa do 1080p, FastStream64 memorijskim kontrolerom koji podržava DDR2 i DDR3 memoriju, i podršku za DisplayPort i HDMI izlaze. VIA preporučuje upotrebu ovog čipa zajedno sa VT8261 južnim mostom, čime se funkcionalnost zaokružuje osmokanalnim Vinyl HD zvukom, SATA II i USB 2.0 konektorima i podrškom za SD/MMS/MMC kartice. Ova kombinacija troši svega 12 W i čini da je idealna za minijature i all-in-one desktop računare.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

[www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)

# VAKCINA JE PRAVI LEK!

**G**ledam ovu vakcinaciju, novi grip, Republički zavod za zdravstveno osiguranje, radna grupa za borbu protiv gripa, ako tu zna neko o čemu se radi, svaka mu čast... A sve kreće kao po scenariju ... prvo nabavljamo vakcine od firme koju kod nas distribuira Mišković, onda Tomica Milosavljević sve vreme govori kako se moraju vakcinisati svi, ko neće da se vakciniše moraće da potpiše, a onda posle izlazi sa izjavama tipa „mi ne bismo kupovali vakcinu da radna grupa protiv pandemije to nije tražila“. Pa brate, od kada dete navrši 3 godine znaš da kad mu nešto kažeš da mora da on neće, pa taman da je ne znam ni ja šta. Onda ni ne treba da čudi što se do sada vakcinisalo jedva nešto preko 50.000 ljudi, a sa Novartisom je sklopljen ugovor za tri miliona vakcina.

Podsetiću, inicijelno je radna grupa tražila sedam miliona, pa četiri da bi sada došli na tri. A izgleda da su i te tri previše, pošto se niko živ ne vakciniše, pa smo opet za džabe bacili pare. Bez obzira da li su vakcine dobre ili ne, nije trebalo biti posebno mudar pa videti da se narod kod nas jednostavno

neće vakcinisati. „To su sve laži“, „ma oni ustvari političarima daju samo vitamine u vakcini, a nama ko zna šta“, „ne primam ja to neću da umrem od toga“ i slični su stavovi koje iznosi svako koga o vakcinaciji pitate. KapiRAM da je ovih 50.000 zapravo hipohondrično raspoloženo pa su odlučili da prime šta god da se ponudi. Mis'im, nije bilo teško malo se raspitati pa videti da nam je 200.000 vakcina izgleda i više nego dovoljno. Pa da lepo te pare damo na tu modernizaciju Beovoza, da se od jednog kraja Beograda do drugog stiže za 7 minuta!

I sad šta – imamo 3 miliona vakcina sa kojima ne znamo šta ćemo, ako raskinemo ugovor moramo da plaćamo penale, pa neka samo tamo neko stavi na papir i vidi koja je od te dve opcije skuplja, pa ako treba neka uvezu te „tri milke“, neće da se baci, ko zna za šta može biti korisno – da recimo studenti medicine vežbaju davanje vakcina na lutkama.

E da, probao sam Jaffu od višnje, s\*anje je.

► OCZ SPREMA EKSTERNI  
SSD ZA USB 3.0

OCZ najavljuje da će na CES-u 2010, početkom januara, prikazati prvi eksterni solid-state drajev koji će koristiti USB 3.0 konekciju. Ovaj drajev će koristiti SandForce kontrolere i to je sve što se zna - tačno ime, kapacitet i brzina nisu objavljeni.

## ► PRVA GENERACIJA LARRABEEA NE IZLAZI U PRODAJU

Iako je Intel uložio veliku količinu novca u projekat Larrabee, koji je trebalo da predstavlja grafička jezgra dosta nalik na x86 arhitekturu, kompanija kaže da se prva generacija ove tehnologije ipak neće pojaviti za krajnje kupce, već će završiti samo u development kitovima za partnere, što praktično znači jako uzak krug primene i, tehnički gledano, odlaganje na neodređeni period. Ipak, Intel nije odustao od namere za povratak na tržište grafičkih kartica i planira da objavi nešto novo na ovu temu u toku sledeće godine, a AMD i NVidia i dalje ostaju glavni igrači na ovom tržištu.

► KODAK PRODAO SVOJE  
OLED POSLOVE LG-U

U novembru prošle godine, Eastman Kodak je tužio LG zbog kršenja patenata, a u februaru ove godine LG je uzvratio kontratužbom. Sada su ove kompanije zakopale ratne sekire i sklopile kros-licencni ugovor, čime bi Kodakova divizija koja se bavi razvojem organskih LED tehnologija trebalo da uđe u sastav LG-a. Ovaj potez je prilično interesantan s obzirom da su OLED tehnologije trebalo da budu glavni izvor ožaljanja finansijske pozicije Kodaka, ali iz kompanije kažu da bi ostvarivanje punog potencijala ovog biznisa tražilo enormna ulaganja koja oni nisu bili u stanju da ostvare. LG će ovim dobiti dosta novih tehnologija na raspolaganje, a Kodak će moći da koristi nove OLED panele u svojim proizvodima.

## ► CLUB 3D IZBACUJE PASIVNO HLAĐENI RADEON HD 5750

Club 3D, partner AMD-a i NVidije, sprema drugi model kartice Radeon HD 5750, ovoga puta sa pasivnim kulerom u kome se nalaze četiri bakarne toplotne cevi. Sve ostalo na kartici je potpuno standardno: 40-nanometarski Juniper sa 720 Stream procesora na 700 MHz, gigabajt GDDR5 memorije na 4.6 GHz i 128-bitna magistrala. Najbolji deo priče je cena, koja bi u Evropi trebalo da iznosi oko 110 evra.



## ► AMD I SISoftware NAPRAVILI OPENCL BENCHMARK

AMD je objavio da je SiSoftware, tvorac programa Sandra koji služi za informacije o računarima i vršenje sintetičkih testova, u novu verziju 2010 ubacio prve testove koji koriste OpenCL, čime se sada može dobiti i okvirna slika primenljivosti modernih grafičkih kartica za ozbiljnije poslove. OpenCL je industrijski standard koji omogućava izvršavanje raznih programa na grafičkom procesoru, ili kombinovanjem grafičkog i sistemskog procesora. AMD je jedina kompanija koja obezbeđuje kompletnu OpenCL razvojnu platformu za ceo sistem, a Sandra 2010 omogućava pokretanje procesorski intenzivnih algoritama poput Mandelbrota, gde je ATI Radeon HD 5870 ostvario do 2.7 puta bolje rezultate u pojedinim testovima od konkurentskog GeForce GTX 295, koji na sebi ima dva grafička procesora. U testu "native float shader", ATI Radeon 5870 je izbacio rezultat od 1820 megapiksela u sekundi, naspram 680 megapiksela u sekundi na GTX 295. AMD i SiSoftware rade i na testovima za celokupnu AMD platformu, uključujući x86 procesore.

## ► POWERCOLOR SPREMA RADEON HD 5770 "VERSION 2.0"



Iako partneri već izlaze na tržište sa novim dizajnovima, AMD je zvanično premio dorađeni referentni model kartice Radeon HD 5770, ovoga puta sa kulerom nalik onome na HD 5750. PowerColor stoga otkriva svoj model Radeon HD 5770 V2, čije su specifikacije i frekvencije identične prethodnom (800 stream procesora, 128-bitna magistrala, gigabajt GDDR5 memorije, CrossFireX, GPU na 850 MHz i memorija na 4800 MHz), a postojaće dve verzije - jedna bez i jedna sa igrom Battleforge, koja podržava DirectX 11.

## ► POWERCOLOR NAJAVIO RADEON HD 5750 GO! GREEN

TUL korporacija, u čijem je vlasništvu brend PowerColor, najavila je prvu karticu svoje Go! Green linije koja podržava DirectX 11. Radi se o kartici Radeon HD 5750 koja bi trebalo da donese iste performanse kao regularni model, ali i da bude znatno štedljivija. Kako TUL još nije objavio sliku same kartice, pretpostavljamo da ovo znači odsustvo dodatnog PCI Express konektora za napajanje, a tekst "silent gaming environment" na kutiji sugerise da će koristiti pasivni kuler za hlađenje. Frekvencije bi trebalo da budu u skladu sa preporučenima (700 MHz za GPU sa 720 Stream procesora i 4,6 GHz za gigabajt GDDR5 memorije).



## ► SAMSUNG PROIZVODI GIGABITNE XDR DRAM ČIPOVE

Rambus objavljuje da će njihov partner Samsung uskoro krenuti sa isporukom gigabitnih (128 MB) XDR DRAM memorijskih čipova za upotrebu u računarskim sistemima, igračkim konzolama i konzumskoj elektronici. Rambus je ove godine izgubio jednog proizvođača XDR memorije jer je Qimonda izašla iz biznisa, ali bi Samsung trebalo da obezbedi dovoljnu i stabilnu isporuku ove memorije. Inače, Elpida koja je još jedan Rambusov partner, proizvodi gigabitne XDR DRAM čipove od proleća ove godine.

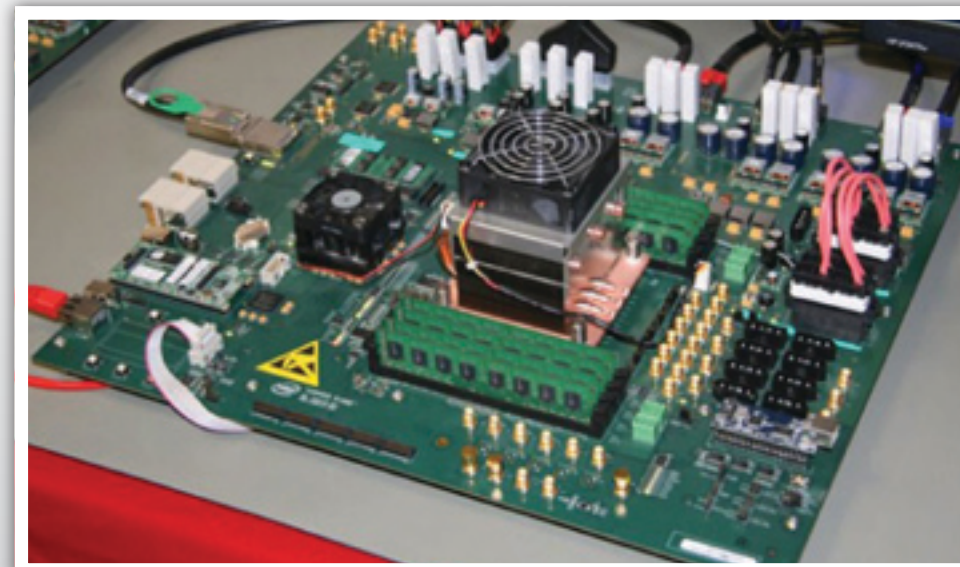
## ► LACIE IZBACIO MEDIA PLAYER KOJI PUŠTA 1080P VIDEO

LaCie izbacuje novi media player iz familije LaCinema, baziran na internom hard disku i u kućištu koje je osmislio Neil Poulton, škotski industrijski dizajner. Plejer sadrži disk od 1 ili 2 TB, može se koristiti za streamovanje materijala sa raznih uređaja uključujući i konzole Xbox 360 i PlayStation 3, a od priključaka tu su USB 2.0, 10/100 LAN, HDMI 1.3 i kompozitni i audio konektori. Uređaj radi i up-scaleovanje videa na 1080p, a cena iznosi 250 dolara uz dvogodišnju garanciju.



## ► INTEL PROIZVEO SINGLE-CHIP CLOUD SISTEM SA 48 JEZGARA

Istraživači iz Intela prikazali su eksperimentalni 48-jezgarni Intel procesor, nazvan "cloud kompjuter na jednom čipu" (single chip cloud computer) čija pojava navodi na preispitivanje pristupa koji se danas koristi pri dizajniranju laptop računara, stonih PC računara i servera. Čip poseduje 10 do 20 puta veći kapacitet procesuiranja u odnosu na danas najpoznatije Intel Core procesore. Dugoročni cilj istraživanja kompanije je omogućavanje neverovatnih skalabilnih odlika budućih računara, što će doneti sasvim nove softverske aplikacije i drugačiji interfejs između odnosa čoveka i mašine. Intel planira da uposli i industrijske i akademske ustanove naredne godine, deleći im 100 ili više ovih eksperimentalnih čipova za direktna istraživanja u cilju razvoja novih softverskih aplikacija i modela programiranja. Ovaj prototip sadrži 48 potpuno programabilnih Intel jezgara, što je najveći broj ikada prisutnih jezgara na jednom silikonskom čipu. Takva struktura uključuje i ultra brzu mrežu koja ih povezuje i omogućuje da svih 48 jezgara funkcioniše izuzetno energetski efikasno sa potrošnjom od samo 25 vati u stanju mirovanja do 125 vati kada rade punim kapacitetom (što je ekvivalent potrošnji današnjih procesora ili ukupnoj potrošnji dve obične kućne sijalice).



## ► VIA NAJAVILA NOVI FORMAT PLOČA MOBILE-ITX

VIA sprema novi format ploča namenjenih ultraprenosnim i embedded uređajima, Mobile-ITX, dimenzija svega 6x6 cm. Ovakve ploče su duplo manje od onih u Pico-ITX formatu, čime se doprinosi minijaturizaciji x86 računarskih sistema. Pored dimenzija, ploča troši najviše 5 W, a sadrži modul sa procesorom i I/O ploču za proširivanje zarad dopune funkcionalnosti. Na dodatnoj I/O pločici mogu se naći zvuk i konektori poput USB, IDE, PCIe i slično. Prva potpuno funkcionalna Mobile-ITX ploča sa procesorom i dodacima trebalo bi da se pojavi u prvom tromesečju sledeće godine.



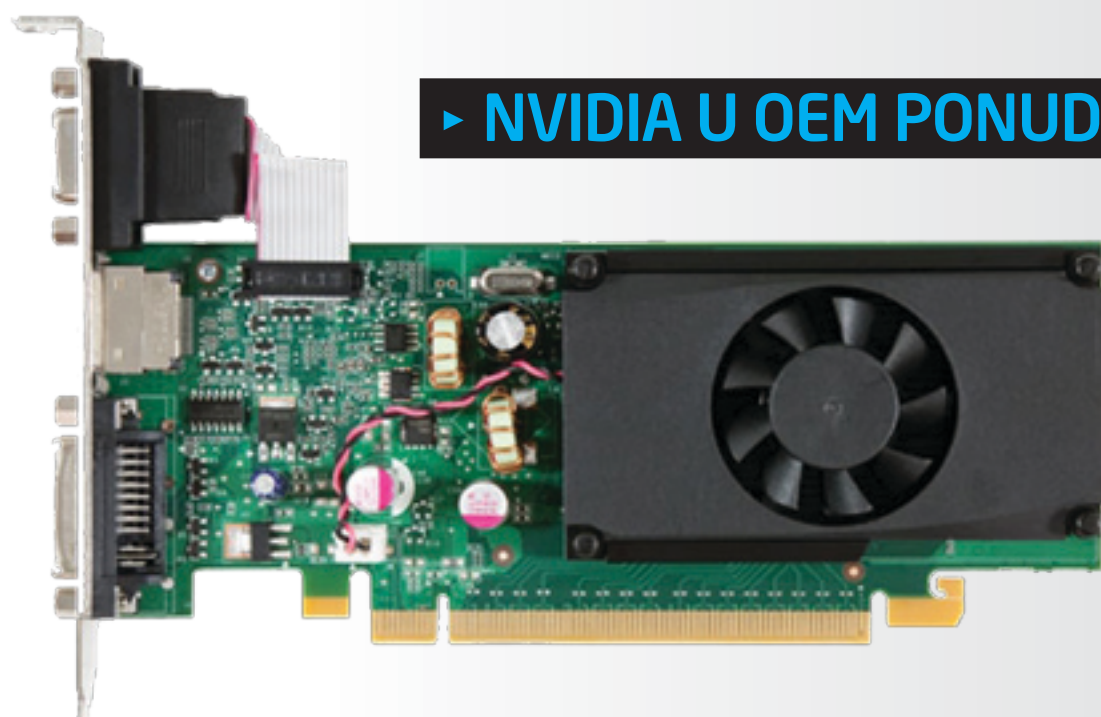
## ► ISPORUKA DDR3 MEMORIJE PRESTIŽE DDR2 DO LETA

Analitička kuća iSupply predviđa da će u drugom tromesečju sledeće godine isporuka DDR3 memorijskih modula prestići isporuku DDR2 memorija, a da će do kraja godine isporuka DDR3 porasti za čak 71%. Pored toga što je DDR3 memorija pedesetak procenata brža od većine DDR2 modula na tržištu i što troši oko 30%, već sasvim bogata ponuda matičnih ploča sa DDR3 slotovima takođe će uticati na popularizaciju ove generacije memorija, dok AMD planira da DDR3 uvede i na mobilne platforme. Ipak, DDR2 će zadržati značajno učešće u isporuci memorije tokom sledeće godine.

## ► ASUS SPREMA EEE PC 1201T BAZIRAN NA AMD-U

Asus sprema prvi Eee PC prenosnik baziran na AMD-ovom hardveru - novi Eee PC 1201T je zasnovan na AMD-ovoj drugoj generaciji elektronike za ultratanke laptopove, prethodno poznatoj kao Congo, sa procesorom na 1.6 GHz, do 2 GB RAM-a, diskom od 250 GB (plus 500 GB na Asus Webstorage prostoru na internetu), integrisanim Radeonom HD 3200, tastaturom pune veličine i ekranom dijagonale 12.1 inč, rezolucije 1366x768 i sa LED osvetljenjem. Tu je još i gigabitni LAN i WiFi, šestočelijska baterija koja drži do četiri sata rada, kao i opcioni Bluetooth 2.1. Cena nije otkrivena.





## ► NVIDIA U OEM PONUDU UBACUJE KARTICE GEFORCE 310 I 205

Nvidia u svoju ponudu kartica za OEM partnere ubacuje "nove" modele GeForce 310 i 205. Prva nema veze sa Fermi čipovima i DirectX-om, već je prosto preimenovani GeForce 210 sa 16 šejdera, 64-bitnom magistralom i 512 MB DDR2 memorije. Kartica podržava DirectX 10.1 i ima D-Sub, DVI i HDMI izlaze. Druga kartica je još gora, jer pored DDR2 memorije i 64-bitne magistrale ima prepolovljen broj šejdera, odnosno osam komada, i ne mora imati D-Sub izlaz. Obe kartice neće izaći u slobodnu prodaju već će se ugrađivati u brendirane računare.

## ► SPARKLE IZBACIO NISKOPROFILNU KARTICU GEFORCE GTS 250

Sparkle je od starog G92 čipa sa GeForce 9800 GTX+ kartice napravio novi, niskoprofilni model GeForce GTS 250, prvenstveno okrenut vlasnicima HTPC računara. Kartica ne podržava SLI a ostatak je prilično standardan, ako se izuzmu prilično spuštene frekvencije: 600, 1500 i 1600/1800 MHz za GPU, šejdere i 512 ili 1024 MB memorije, naspram referentnih 738/1836/2200 MHz. I dalje je potrebno dodatno napajanje preko šestopinskog PCIe konektora, a Sparkle nije otkrio cenu ove kartice.



## ► MICROSOFT ISPRAVLJA PROBLEM SA SD KARTICAMA NA WINDOWSU 7

Microsoft je izbacio zakrpu za Windows 7 koja je pravila probleme sa SD memorijskim karticama formatiranim u NTFS fajl sistem, prilikom prebacivanja podataka u Advanced DMA režimu. Problem je bio u Secure Digital Bus drajveru (sdbus.sys) koji je, prilikom prebacivanja DMA strukture podataka operativnog sistema u ADMA strukturu za SD karticu ponekad setovao pogrešnu dužinu SD deskriptor tabele, čime su upisivani podaci bili oštećeni. Korisnici Windowsa 7 koji su isključili servis Windows Update mogu ručno preuzeti i instalirati zakrpu sa <http://support.microsoft.com/kb/976092>.

## ► IMATION ISPORUČUJE PRVI EKSTERNI WIRELESS USB HARD DISK

Imation je izbacio prvi eksterni USB hard disk koji koristi wireless povezivost sa računarom. Model Pro WX ima kapacitet od 1.5 TB, ostvaruje bežični transfer od najviše 15 MB/s i ima postolje koje omogućava vertikalni i horizontalni položaj. Pored toga, veza sa računarom je "jedan na jedan", čime se izbegava mešanje signala sa drugim uređajima. Disk se pojavio u Americi po ceni od 450 dolara.



## ► VERBATIM SSD OD 32GB SA USB I ESATA VEZOM

Verbatim je predstavio novi eksterni Combo SSD dražv koji poseduje oba aktuelna načina povezivanja sa računarom - USB i eSATA. Ovim se omogućuju brzine čitanja do 60 i upisa do 25 MB/s preko eSATA, odnosno 26 i 15 MB/s respektivno preko USB-a, a Combo SSD stiže sa softverom EasyLock koji ostvaruje 256-bitnu AES enkripciju podataka. Combo SSD je težak tek 19 grama i već se može naći u prodaji uz garanciju od dve godine.



## ► UNIVERSAL IZBACUJE BLU-RAY DVD KOMBO DISKOVE U JANUARU

Filmska kuća Universal Studios namerava da od 19. januara sledeće godine krene sa izdavanjem optičkih diskova "dvostrukog" formata. Sa jedne strane nalazio bi se DVD sloj, a sa druge Blu-Ray (oba u dual-layer formi), tako da će i kupci bez novih plejera moći da sastavljaju kolekciju koju mogu da gledaju i sada na svojim DVD uređajima, a i u budućnosti u boljem kvalitetu. Prednost je i što zbog dvoslojne strukture na obe strane diskove nije potrebno okretati tokom reprodukcije. Ipak, cena će verovatno biti skuplja od regularnih DVD ili Blu-Ray filmova. Prva izdanja koja će se pojaviti 19. januara biće "The Bourne Identity", "The Bourne Supremacy" i "The Bourne Ultimatum" sa Mattom Damonom u glavnoj ulozi.

# FLASH!

NAJBOLJA IGRA  
2009. GODINE  
PLAY! ZINE

ZATVORI  
SADRŽAJ  
ZOOM

## AVP IPAK IZLAZI U AUSTRALIJI

Sega objavljuje da je uspela da ubedi Klasifikacioni odbor Australije da dodeli rejting "MA15+" njihovoj novoj pucačini Aliens vs Predator i time "legalizuje" izlazak igre na tom tržištu. Sega kaže da je zadovoljna što je Klasifikacioni odbor razmotrio sve aspekte, uključujući i kontekst u kome se pojavljuju eksplicitnije scene nasilja jer se radi o obračunu zemljana i vanzemaljaca po uzoru na popularne filmove. Svakako je uticaja imala i činjenica da u krizi ne valja odbijati potencijalne bestselere koji bi lancima australijskih prodavnica doneli nezanemarljiv procenat od prodaje. Autori su nedavno potvrdili da će, uprkos glasinama, multiplejer komponenta igre ipak podržavati dedicated servere. Inače, scenarista prvog Aliena, Dan O'Bannon, umro je krajem decembra u 63. godini života.



## BLACK MESA NE IZLAZI U 2009. GODINI

Uprkos ranijim najavama, modifikacija Black Mesa Source neće izaći ove godine. Radi se o rimejku prvog Half-Lifea sa savremenom grafikom, a autori se mnogo izvinjavaju, kažu da su postavili ovu godinu kao krajnji rok za okončanje ovog projekta čiji je razvoj trajao čak šest godina, ali da su jako blizu završetku i da bi igrači mogli da krenu sa igranjem u jako bliskoj budućnosti.



## O BUDUĆNOSTI SERIJALA COMMAND & CONQUER

Sajt Gamasutra objavljuje razgovor sa Jonom Van Cane-ghemom, kreatorom serijala Might & Magic, o njegovoj novoj ulozi u razvojnom timu sledećeg Command & Conquera, kao i o budućnosti celog serijala. Govore o perspektivi franšize u formi gde se igre tretiraju kao usluge, Electronic Artsu koji se "probudio" u poslednjih godinu dana, kao i opštem trendu ubacivanja elementa socijalnih mreža u video igre. Kompletно na [www.gamasutra.com/view/news/26182/Interview\\_Van\\_Cane-ghem\\_Talks\\_EALAs\\_Vision\\_Command\\_\\_Conquer.php](http://www.gamasutra.com/view/news/26182/Interview_Van_Cane-ghem_Talks_EALAs_Vision_Command__Conquer.php).

## RAGE ĆE BITI ISTINSKA PC IGRA, KAŽE ID SOFTWARE

Sajt NowGamer objavljuje intervju sa Timom Willitsom iz id Softwarea povodom njihove nadolazeće pucačine Rage. Teme su prilično široke, ali se između ostalog hvataju i multiplatformskog razvoja, gde Tim kaže da će se PC igrači osećati kao kod kuće, jer će kontrole i celokupan ugođaj u igri biti kao u starim igrama ove kompanije.





## CALL OF DUTY FRANŠIZA MASINA ZA PRAVLJENJE PARA

Sajt GamesIndustry saznaje od Activisiona da je izlaskom nove igre Call of Duty: Modern Warfare 2 ovaj serijal do sada zaradio preko tri milijarde dolara. Predsednik Blizzarda, Robet Kotick, kaže da je, kada se uračuna broj sati koje su igrači proveli pred raznim delovima Call of Dutyja, ova franšiza jedna od najkonzumiranijih vido-va zabave u modernoj istoriji.

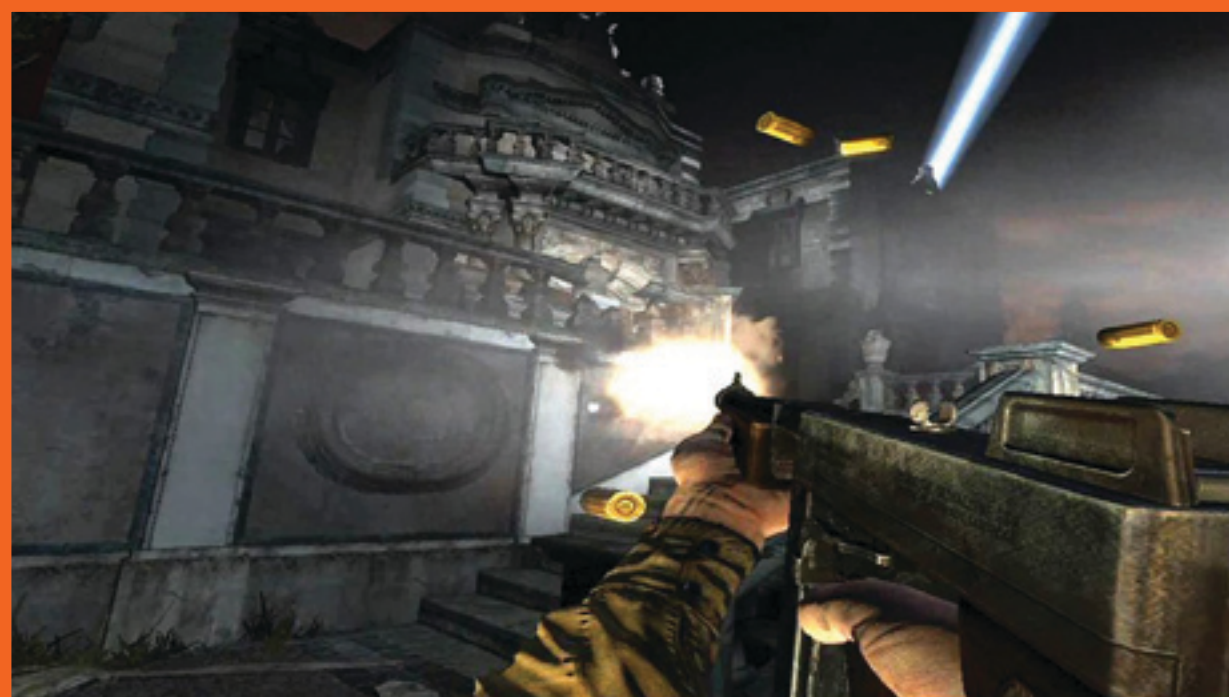


## WOLF3D U HALF-LIFE 2 ENDŽINU

Sajt Mod DB nudi demo verziju rimejka originalnog Wolfensteina 3-D u Half-Life 2 endžinu, koji odiše jednostavnošću koja je krasila ovog FPS mamuta. Demo sadrži pet mapa i još uvek je u fazi razvoja, a mape se pokreću iz konzole, komandom map imemape (gde su imena mapa: e1m1, e2m1, e3m8, e4m2 i s18). Download na [www.moddb.com/mods/sda/downloads/wolf3d-remake-trial-version](http://www.moddb.com/mods/sda/downloads/wolf3d-remake-trial-version).

## NOVI MEDAL OF HONOR

Electronic Arts sprema "reset" franšize Medal of Honor, pa će se sledeća igra sada dešavati u ratom razorenom Avganistanu. Novi MoH izlazi tokom sledeće godine za PC i obe konzole, a zanimljivo je da su za singleplayer i multiplayer delove zaduženi različiti timovi - singl radi EA Los Angeles (u čijem je sastavu i bivši Westwood), a multi razvija EA DICE, ljudi koji stoje iza serijala Battlefield. Bacite pogled na trejler na [www.youtube.com/watch?v=RNDuAQMBa-E](http://www.youtube.com/watch?v=RNDuAQMBa-E).



## DEUS EX 3 POTENCIJALNO PC EKSKLUZIVA

Sajt Bit-tech prenosi da će novi nastavak cyberpunk rolplej-akcionog serijala Deus Ex biti PC ekskluziva, odnosno da se neće pojaviti konzolna izdanja, navodno zbog kompleksnosti igre. Izvor se ne navodi, a podsetimo da je Eidos Montreal na početku razvoja istakao da će igra ličiti na originalni Deus Ex. Nadamo se da će i prodaja ići dobro, inače će ovo biti kraj serijala.



# Jednostavno Naj...



**EUnetPhone**  
Najjeftinije

do **10x** jeftinije



**EUnetADSL**  
Najbrže

do **16 Mb/s**



**EUnetSecurity**  
Najsigurnije

od **203** din.



**EUnetHosting**  
Najkomfortnije

od **269** din.

**EUnet**  
NajBoje Interneta

EUnet Info Centar 0800 300 400 | [www.eunet.rs](http://www.eunet.rs) | [prodaja@eunet.rs](mailto:prodaja@eunet.rs)  
011 330 5678 | 021 427 800 | 024 558 955

## ODLOŽEN BETA TEST BAD COMPANY

Battlefield Blog prenosi da je beta test igre Battlefield: Bad Company 2 odložen za početak sledeće godine. Takođe uveravaju da beta test PC verzije nikako nije odložen, pošto je u prethodnoj najavi na blogu izostalo spominjanje PC izdanja. Specifičnosti kompjuterske verzije su puna podrška za DirectX 9, 10 i 11, istovremeno onlajn igranje za 32 igrača, dedicated i privatni serveri i osvežena verzija squad play sistema. Kompletni detalji mogu se pročitati u FAQ-u na [forums.anandtech.com/showthread.php?t=2020118](http://forums.anandtech.com/showthread.php?t=2020118).



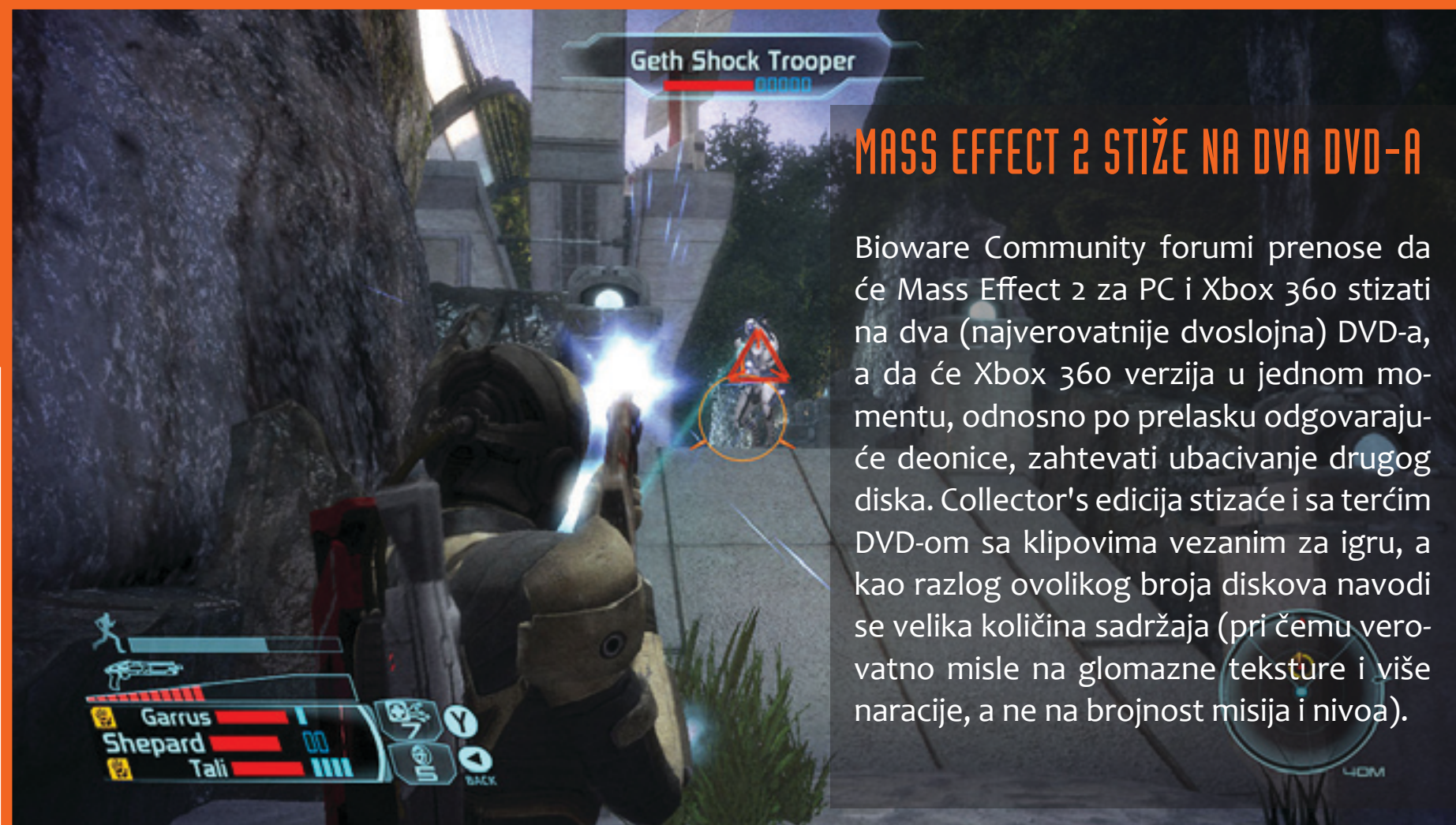
## VALVE BANUJE ODREĐENU KOLIČINU KLJUČEVA ZA MW2

Valve kaže da će svi CD ključevi za koje posumnja da su kupljeni iz "mutnih" izvora za igru Call of Duty: Modern Warfare 2 biti banovani. Radi se o ključevima koje pojedini sajtovi kupuju na veliko za internet kafee i slične kombinacije, pa ih onda prodaju sa velikim popustom, a na Steam forumima BurtonJ iz Valvea kaže da im se takvi korisnici ne sviđaju, i da vole samo one koji su igru kupili regularno u neotpakovanoj kutiji, ili direktno na Steam Storeu.



## SPLINTER CELL: CONVICTION IMAĆE KOOPERATIVNI REŽIM

Pojavili su se prvi konkretni detalji o multiplejer režimu nadolazećeg Splinter Cell: Convictiona. Časopis PC Zone najavljuje da će se sledeći broj baviti otkrivanjem kooperativnog i još jednog novog režima u ovoj igri, a podsećaju i da ovo nije prvi deo serijala koji podržava taj režim. Novi broj ovog časopisa izlazi 23. decembra, nakon čega će verovatno uslediti i detaljnije informacije.



## MASS EFFECT 2 STIŽE NA DVA DVD-A

Bioware Community forumi prenose da će Mass Effect 2 za PC i Xbox 360 stizati na dva (najverovatnije dvoslojna) DVD-a, a da će Xbox 360 verzija u jednom momentu, odnosno po prelasku odgovarajuće deonice, zahtevati ubacivanje drugog diska. Collector's edicija stizaće i sa trećim DVD-om sa klipovima vezanim za igru, a kao razlog ovolikog broja diskova navodi se velika količina sadržaja (pri čemu verovatno misle na glomazne teksture i više naracije, a ne na brojnost misija i nivoa).

BESPLATNI TRANSFERI U  
CITY OF HEROES

NCsoft objavljuje da igrači njihove MMORPG igre City of Heroes imaju mogućnost besplatnog transfera svojih likova sa servera na server, i to do kraja januara 2010. Postoje određena ograničenja: transfer nije moguć između evropskih i američkih servera; u toku sedam dana moguće je obaviti najviše šest transfera po nalogu; određeni aijemi iz inventara nisu podložni prebacivanju; može doći do poremećaja imena likova i slično. Kompletanu listu potencijalnih problema koji mogu nastati pogledajte na [help.ncsoft.com/cgi-bin/ncsoft.cfg/php/enduser/std\\_adp.php?p\\_faqid=7616](http://help.ncsoft.com/cgi-bin/ncsoft.cfg/php/enduser/std_adp.php?p_faqid=7616).

DIZAJNER GUILD WARSA RADI  
NA NOVOJ ZOMBI MMO IGRI

Razvojna kuća Undead Labs objavljuje da radi na novoj MMO igri sa zombi tematikom, i to isključivo za konzole. Kažu da trenutno ne postoji nijedna MMO igra striktno orijentisana ka konzolama, a kako niko ne želi PC MMO portovan na konzole, koncentrisali su se na razvoj naslova okrenutog isključivo igranju džojpedom. Inače, studio je osnovao Blizzardov veteran Jeff Strain, koji je učestvovao u razvoju Diabla i Starcrafta i bio član tima koji je započeo razvoj World of Warcrafta, a potom je 2000. godine sa još dvojicom iz Blizzarda osnovao ArenaNet, firmu koja je napravila onlajn RPG Guild Wars.

## NAJAVLJEN BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2

Otvoren je novi sajt ArkhamHasMoved.com koji najavljuje nastavak popularne igre Batman: Arkham Asylum 2. Nema nekin konkretnih detalja osim prvog tizer trejlera, koji se može videti na sajtu ili na [www.gametrailers.com/video/batman-arkham-spike-tv/59828](http://www.gametrailers.com/video/batman-arkham-spike-tv/59828).

NAJAVLJEN SINS OF A  
SOLAR EMPIRE TRINITY

Stardock najavljuje da će 9. februara izbaciti paket nazvan Sins of a Solar Empire: Trinity, koji će biti sastavljen od originalne igre i obe "mikroekspanzije", ranije izašlog Entrenchmenta i nadolazećeg paketa Diplomacy. Trinity se već sada može preorderovati preko Stardockovog distribucionog sistema Impulse, a oni koju ga naruče imaju pristup beta testu Diplomacyja.





## DIABLO 2 PATCH U FAZI BETA TESTA

Na Battle.net forumima objavljeno je da je dugo iščekivani patch 1.13 za Diablo II sada u fazi beta testa na Play Test Realmu. Iz Blizzarda kažu da će testiranje trajati sve dok ne utvrde da nisu napravili nove bagove, a celokupni spisak izmena koje patch donosi može se videti na [forums.battle.net/thread.html?topicId=21730644778](http://forums.battle.net/thread.html?topicId=21730644778).

## MAX PAYNE 3 ODLOŽEN

Izdavač Take Two Interactive objavljuje da je Max Payne 3 odložen za četvrti kvartal izdavačeve fiskalne godine koja se završava 31. oktobra 2010, što znači da od novog Pejna nema ništa do kasnog leta. Ostali naslovi izlaze u zakazano vreme, pa tako BioShock 2 stiže 9. februara, a Mafia 2 u toku prve polovine 2010. godine.



## MAFIA 2 IZLAZI NAJKASNIJE U JULU

Po planu rada kompanije Take-Two Interactive, open-world akciona igra Mafia 2 bi trebalo da izađe u trećem tromesečju fiskalne 2010. godine ovog izdavača, koje se završava 31. jula 2010. Sajt Joystiq, koji je prisustvovao konferenciji povodom Take-Two-ovog najnovijeg finansijskog izveštaja, potvrđuje reči predsednika kompanije o izlasku u periodu maj-jul sledeće godine, a igračima ostaje samo da još malo sačekaju.

## MOGUĆ IZLAZAK HEROES OF MIGHT & MAGIC VI

LinkedIn profil dizajnera Liua Yingpina prikazuje da je radio u Ubisoftu kao dizajner nivoa u "Might and Magic VI" u periodu od juna do novembra 2009. godine. Kako je RPG serijal Might and Magic dogurao do devetke, ovo verovatno znači da Ubisoft radi na šestom delu Heroes of Might & Magica.





## INTERPLAY NASTAVLJA SA RAZVOJE MMO FALLOUTA

Kako prenosi Fallout wiki, Bethesdina tužba protiv Interplaya na američkom sudu u vezi sa distribucijom Fallouta je odbijena, pa će stari vlasnici ove franšize moći da nastave sa razvojem MMO varijante ove igre, kao i sa prodajom paketa Fallout Trilogy preko interneta i na diskovima. Ipak, autor ove objave ne otkriva izvore informacija.



## DETALJI O DEAD SPACE 2

Najnoviji broj časopisa Game Informer objavljuje neke detalje o drugom delu igre Dead Space 2, koji je najavljen početkom decembra. Tako će na početku igre Isaac biti zatečen na svemirskoj stanici The Sprawl, zajedno sa Markerom, biće svedok infestacije stanice i u ovom delu će imati voiceovere. Takođe će interagovati sa NPC-ovima na stanici, nastaviće da pati od blage demencije kao posledice susreta sa Markerom u prvom delu, a igra će biti bogatija većim prostorima za borbu, naspram teskobnih koridora koji su bili zaštitni znak prvog dela. Tu će biti i još više oružja, a grafika će biti dosta nalik prvom delu, samo malo osvežena.

## NAJAVLJEN SERIOUS SAM HD: THE SECOND ENCOUNTER

Nakon prilično uspešnog rimejka prvog dela, Croteam i Devolver Digital najavljuju da će i u njegov polu-nastavak biti ubrizgana doza "digital awesoma", pa se sprema high-definition rimejk The Second Encounter. The First Encounter u HD varijanti za sada je izašao samo na Steamu.



# NAJBOLJA IGRA 2009. GODINE



Kao i svake godine do sada, magazin PLAY! bira najbolju igru 2009. godine. I kao i svake godine do sada, nagrađujemo sve vas koji se odlučite da pomognete u izboru najbolje igre, pa predložite svoje favorite. Međutim, ono što je razlika u odnosu na prethodni period je to što smo sada pripremili više nagrada nego ikada - za svaku stranicu časopisa po jednu! To znači da su vam šanse da nešto osvojite prilično velike, pa nemojte da vas mrzi, sve što treba da uradite jeste da pošaljete svoje favorite putem emaila ([redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)) ili okačite na forum ([www.klanrur.co.rs/forum](http://www.klanrur.co.rs/forum) - sekcija PLAY! magazine) i već ste u "bubnju" za osvajanje ovih vrednih nagrada.

Vaše glasove ćemo skupljati sve do 25. januara, kada ćemo izvršiti presek i otkriti koja je to igra najbolja po izboru publike.

A kao uvek do sada, i redakcija će ispostaviti svoje favorite, pa ćete videti solo liste svakog od autora časopisa, ali i zajedničku redakcijsku listu najboljih igara.

Dajte predloge!

## 85 nagrada na 85 strana

Predloži igru godine i osvoji jednu od nagrada:

- 3 x NFS Shift jakna
- 3 x Tekken 6 majica
- 3 x Aion majica
- 3 x The Offside Adidas majica (FIFA 10)
- 3 x Assassins Creed II majica
- 3 x Assassins Creed II poster
- 5 x Fallout 3 figurica
- 1 x Aion figurica
- 5 x Battlefield Bad Company privezak
- 1 x EA SPORTS torba
- 3 x Avatar the Game poster
- 1 x Avatar the Game majica
- 15 x Klan RuR majica
- 36 x Sat vremena besplatnog igranja u Crypton Planet igraonici

**www.digitalnisvetv.com**

**Vaš vodič kroz domaće IT tržište**

**NA 9 TV STANICA  
ŠIROM SRBIJE**

**Digital World**



## Skool Daze

(Microsphere)

Da li vam se ikada desilo da posle dugo vremena pogledate neki film, ili pročitate neku knjigu i uskliknete "Jao, pa ovo je najbolji film/knjiga svih vremena!"? Ako jeste, onda vam je jasan osećaj koji mnogi ljudi imaju kada se sete igre "Školski dani"... "Školski danovi"... "Školska ošamućenost"... "Škola u magno-venju"! Erm... Hoću reći, u ulozi ste Erica, mangupa u lokalnoj školi koji je na granici da ponavlja razred. Jedini izlaz je provaliti u sef u kom se drži dnevnik i ispraviti ocene. Na putu uspešnoj godini stoje lokalna klinčadija, glavni štreber, još par mangupa, profesori i direktor. Eric mora neprimećeno da koristi nestašluke u svoju korist i naizgled poštuje pravila škole kako bi uspeo u svojoj nameri.



## Blade Runner

(CRL Group PLC)

Pravni problemi u vezi sa imenima igara i slične zezalice nisu aktuelni samo danas. U davna vremena osamdesetih prve avanture Ricka Deckarda nisu mogle da budu bazirane na istoimenom filmu, već na Vangelisovom soundtracku. I ne, u igri ne vodite razigrane električne ovce koje igraju po notama androidovog sna, nego pomenutog Blade Runnera u neinspirativnoj horizontalno skrolujućoj pucačini. Zapravo, igru spominjemo samo zato što je Blade Runner najbolji film svih vremena.



## Gremlins

(Adventure Soft)

Rizikovaću da kažete kako se ponavljam, ali pošto su Gremlini najbolji film svih vremena, red je da spomenemo i igru koja ga je pratila. Mlađahni Billy na poklon dobija biće rase mogwai koje je preslatko, prepametno i predobro. Mogwai ne treba kvasiti i hraniti posle ponoći (a pre svitanja), pošto se u prvom slučaju razmnožavaju, a u drugom pretvaraju u zle gremline. Tekstualna avantura prati pokušaje Billya i drugara da eliminišu horde zlih životinjica i u miru dočekaju Božić sa svojim porodicama. Ovo nije najbolja igra svih vremena, ali je bila prilično dobra tekstualna avantura.





## Dr. Mario (Nintendo)

Nintendove konzole, a naročito handheldi, su uvek bile plodno zemljište za logičke igre. Jedna od najboljih logičkih igara na ovim platformama je svakako Dr. Mario, genijalan način da se spoje Tetris i ovaj legendarni junak. Način igre je jednostava, zarazan i zabavan. Sa vrha ekrana padaju raznobojne pilulice, koje treba sortirati po bojama i tako sprečiti širenje virusa i bakterija po organizmu. Zaba-va postaje još luđa u modu za dva igrača u kom je cilj u isto vreme odbraniti sebe od virusa i blokirati protivnikov dovod lekova... Ok, ovo je zvučalo surovo, ali uopšte nije. Ipak je u pitanju samo igra, i to sa Super Mariom!



## Pit Fighter (Atari)

Početak devedesetih je označio i početak ere ubacivanja prokletih digitalizovanih likova u igre. Ako bismo danas objektivno pogledali ovu nesretnu igru u kojoj birate između tri nesretna borca sa kojima se nesretno borite u nekom nesretnom kavezu, zaključili bismo, pogađate, da je u pitanju nesretna igra. Ali tada, bili smo mladi i nismo znali za bolje i stajali smo pred automatom glasno uzdišući pred nesretnim digitalizovanim likovima. (očarani, jelte, vrhunskom tehnologijom, a ne njihovim mišićavim telima – da vas preduhitrim, hejteri jedni) Sve u sveu, prilično nesretna igra.



## OverDrive (Konami)

Srećom po igrača, pored Pit Figh-tera se u rupi (narodski naziv za Silverball salon pored nikad pre-žaljenih mini-golf terena na Kališu) nalazilo i par sjajnih automata. Jedan od omiljenih je bio OverDrive, simulacija vožnje sa sve sedištem, volanom i dvostepenim menjačem. Pet staza povezanih u jednu celinu, svaka teža od prethodne i konačna nagrada – scena u kojoj vozač (tj. igrač) skida kacigu i vidi se da je u pitanju žena (u zavisnosti od krajnjeg rezultata različite boje kože i kose – čini mi se da je rasna plavuša bila rezervisana za najbolje). Sećam se i opisa u jednom domaćem časopisu iz kog se videlo da autor nije prešao treću stazu, što je i dalje bilo bolje od njegovog opisa Street Fighter II u kom je Guilea nazvao Derekom Fineganom, a Blanku "zelenim čudovištem Murdockom".





## Myst

(Broderbund)

Dugo sam se razmišljao da li da sačekam tri godine i onda spomenem Myst u sekciji za 1993. godinu kao jednu od najboljih igara za Macintosh ikada. Ipak, pošto Mac i nije neka igračka platforma, a Myst je u januaru 1995. izašao za PC, gde je dugo bio najbolje prodavana igra do pojave Simsa, mislim da je ovo bolje mesto. U pitanju je zaista prelepa (u svakom smislu) avantura sa sjajnom pričom, genijanim zagonetcama i inovativnim izvođenjem. Mislim da je besmisleno da koristim toliko superlativa u ovom mini-opisu, pa ću vas samo uputiti da obavezno probate Myst, ili ga odigrate ponovo.



## Command & Conquer

(Westwood Studios)

Kada smo već kod hvalospeva, red je da spomenemo igru koja je čvrsto zakucala RTS žanr na gejming mapu. Idejni nastavak legendarnog Dune 2 u potpuno novom svetu je igra koja je oduševila čitav svet. Za to vreme sjajna grafika, retko dobre scene između misija, interesantne i raznolike jedinice i mnogo taktičkih mogućnosti, su samo najveći plusevi ove igre. Na kraju krajeva o kvalitetu C&C serijala ne treba mnogo trošiti reči, dovoljno je samo pobrojati sve igre koje su se za ovih 15 godina pojavile i videti njihove ocene (što nećemo uraditi ovde, hehe). Čak smo pomalo i tužni što će ove godine sukob GDI-a i Bratstva Nod doživeti svoje završno poglavlje.



## Cannon Fodder

(Sensible Software)

War!

Never been so much fun!

Go to your brother,

Kill him with your gun,

Leave him dying in his uniform,

Dying in the sun.

WAR!

Sensible Software... Kakvi carevi. Najbolje melodije i najbolji tekstovi naslovnih pesama. Najsimpatičnija grafika. Najbolje simulacije božanstva, fudbala i real time strategije. Najbolja zabava.

Najbolje igre.

Svih vremena!





## The Sims

(Electronic Arts)

SimCity je dugo bio omiljena igra mnogih ljubitelja strategija/simulacija građenja. Kako se taj serijal razvijao, stanovnici gradova su bili sve važniji i važniji i bilo je samo pitanje trenutka kada će postati glavni junaci svoje igre. To se desilo kada se pojavila igra The Sims, a ostalo je istorija. Igrači kreiraju porodicu koja će nastaniti novu kućicu u mirnom predgrađu, a zatim će sa njom raditi sve ono što bi radili u pravom životu, ali uz dosta humora i suludih situacija. Iako hard core gameri nikada nisu bili veliki fanovi Simsa, svi ostali jesu. Simsi su (u bilo kojoj od svojih inkarnacija) igra o svemu, za sve. A pritom su i najprodavaniji PC serijal ikada.



## Parasite Eve II

(SquareSoft)

Squareovci su često mešali žanrove u kojima su bili uspešni. Parasite Eve je bio jako dobra mešavina RPG-a i survival horrorra, pa je bilo logično da usledi nastavak. Parasite Eve II je sveo RPG elemente na minimum i fokusirao se na survival horror elemente. Iako nikad nije dostigao kulturni status originalne igre, i ovaj nastavak se prilično dopao kritici i publici. Razlozi za to nedostizanje kulturnog statusa su pomenuti nedostatak RPG elementa i relativno zastareo (čak i za to vreme) kontrolni sistem. Iako Parasite Eve II ne možemo nazvati najboljom igrom bilo kojih vremena, i danas je vredno odigrati ako volite survival horror, a odigrali ste sve aktuelne naslove.



## Mario Party 2

(Nintendo)

Mario Pāti Tsū, kako bi to japanci izgovorili, spada u čuveni Mario Party serijal (za sada 8 delova i nebrojene količine klonova). Ideja je jednostavna, grupica drugara se okuplja da bi igrala neku igru na tabli (Ne ljuti se čoveče, na primer). Međutim, svaki od drugara je predstavljen nekim od likova koji su obeležili serijal o vodoinstalateru Mariu, a svako polje na koje lik stane ga vodi u zanimljivu mini igru. Dakle, nije ovde ništa genijalno, neponovljivo i tako dalje... Ali je opet sve urađeno sa određenom dozom šarma i jako je zabavno, naročito ako spadate u mlađe igrače.



# THE TEKKEN 6

THE #1  
FIGHTING GAME  
IS BACK!



PLAYSTATION 3



TEKKEN™ & © 1994, 2006 NAMCO BANDAI Games Inc.  
Published by NAMCO BANDAI Games Europe Ltd.  
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association.  
"A" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "P" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

WWW.TEKKEN.COM

Bioshock 2

## PREVIEWS 2010

**O**dlučili smo da u ovom, prvom januarskom broju 2010. godine napišemo kratak pregled svih bitnijih naslova koji nas očekuju u novoj godini. Sa obzirom da je igara zaista puno, a prostora poprilično malo, preskočićemo sve fensi uvođe i preći direktno na stvar.

Verovatno najviše naslova dolazi iz FPS žanra. Pored klasičnih pucačina, primetićemo i da je sve više hibrida FPS i RPG žanra. Iz Battlefield franšize nam stižu čak naslova. Battlefield 1943 je klasičan onlajn FPS, a jedini praktičan novitet je novo bojište – sve se odvija na Pacifiku. Nešto interesantnije deluje Battlefield Bad Company 2, koji se ovoga puta pojavljuje i u verziji za PC. Podsetimo se, Bad Company je

spinof Battlefield serijala koji akcenat baca na single player kampaњу. Još uvek smo u vodama FPS multiplejera. MAG je Sonijev odgovor na Halo. U principu, zamislite multiplejer verziju Halo-a, koja podržava do 256 igrača na mapi i uvođi neke napredne taktičke opcije. Naravno, ako nemate Playstation3, slobodno prestanite da zamišljate. Kad već spomenusmo Halo, Halo: Reach nas očekuje krajem sledeće godine. Nema tu šta mnogo reći, svi koji su upoznati sa ovom franšizom znaju šta da očekuju.

Očekuju nas i nastavci za tri velika hita. Na prvom mestu je tu svakako Crysis 2, drugi nastavak iz planirane Crysis trilogije. Ne zna se mnogo o detaljima, osim o špekulacijama da je nanooklop ovoga puta znatno složeniji od prethodnog. Bioshock 2 se takođe pojavljuje, i smešta nas u vodene, čelične čizme Big Daddy-a. Svi oni koji su igrali original znaju da se radi o grdosijama koji umesto jedne ruke imaju onu mamutsku burgiju. Viđemo da li će Bioware uspeti da ponovi uspeh originala. Deus Ex 3 je naš favorit, kada su FPS naslovi 2010. u pitanju. Doduše, drugi deo je bio epic-fail, ali je prvi deo i dalje neprevaziđen. Da trojka bude i upola dobra kao prvi deo, bićemo srećni. Franšize, franšize franšize... da vidimo dalje. Alien franšiza dobija dva naslova. Alien vs. Predator predstavlja neku frstu kozmetičkog unapređenja originalne igre, dok Aliens: Colonial Marines

pokušava da prenese atmosferu drugog Osmog Putnika sa filma u video igre. Srećno sa tim.

S.T.A.L.K.E.R. – Call Of Pripyat je treći nastavak ove ruske franšize, a Rusi su istrajni u pokušajima da po svaku cenu zadrže sve loše elemente gejmplera koje vuku od početka. Ne znači nužno da će igra biti loša, ali svakako ne očekujte nikakve epohalne promene u odnosu na ranije naslove. U svakom slučaju, reći ćemo vam ono što kažemo svima kada je S.T.A.L.K.E.R. u pitanju – pogledajte istoimeni film, pustite igru. Ipak, iz Rusije nam sa ljubavlju stiže još jedan post-apokaliptični FPS. U pitanju je Metro 2033 koji izgleda kao brat blizanac S.T.A.L.K.E.R.-a. Ako i ovaj

naslov pokaže dozu tehničke neozbiljnosti, verovatno ćemo doći do sličnog zaključka – pročitajte istoimenu knjigu, pustite igru.

Seća li se iko Postala? Ova igra koja vas stavlja u ulogu običnog čoveka kome je “prekipelo”, pa je odlučio da se agresije oslobodi roštiljanjem po nedužnim prolaznicima je svojevremeno uzburkala baru cenzure. Postal 3 će takođe igrati na ovu kartu, pa ko voli – nek izvoli. Red Dead Redemption sa druge strane, udara na temu vesterna. Znamo da je taj seting blago zapostavljen u kompjuterskim igrama (što je jako čudno, sa obzirom da je zabavniji od kojekakvih WW2 kombinacija koji još uvek niču kao pečurke posle kiše). Dakle, ako

Red Dead Redemption



Metro 2033



volite Call Of Huarez – Red Dead Redemption vas sigurno neće razočarati. A ako više volite hibrid ninže i kauboja, obratite pažnju na Red Steel 2, u kom birate između katane i revolvera u obračunu sa neprijateljima. Igra se doduše pojavljuje samo za Wii, što je šteta za vlasnike PC računara, ali svakako dobra vest za sve one koji su se zasitili Marija i Wii Sports-a.

Toliko o FPS žanru. Sada se prebacujemo na TPS, da ne kažemo third person shooter, koji je skoro pa podjednako plodan ove godine. Počinjemo sa popularnim franšizama. Max Payne 3! Dovoljno je samo to reći. Sa druge strane,

posle prvog dela koji je bukvalno uneo revoluciju u video igre (setite se, bullet time je prvo patentirao upravo ovaj naslov), drugog dela koji je uspeo da zadrži atmosferu svog kulnog prethodnika i filma sa Marki Markom u glavnoj ulozi, stiže i treći deo – i to u novom ruhu. Maks po frizuri mnogo više liči na autora ovog teksta, što je verovatno najbitnije. Sa druge strane, Rockstar je preuzeo na sebe posao oko razvoja. Mešavina Maksa Pejna i GTA? Bring it on... Inače, ako se pitate zašto originalni razvojni tim, Remedy Entertainment nije nastavio da muze svoju zlatnu koku, razlog treba potražiti u njihovom hit-naslovu za 2010. U pitanju je

naravno Alan Wake, koji je toliko dugo u fazi razvoja da je delimično izgubio na aktuelnosti. Inače, u međuvremenu je naslov postao Xbox ekskluziva, tako da PC igrači svakako nemaju šta da očekuju.

Kada su TPS naslovi u 2010. u pitanju, mi svoj glas definitivno dajemo igri Mafia 2. Šta reći, nastavak jedne od najboljih igara svih vremena, a po trejlerima izgleda kao da će drugi deo čak i zaseniti original. Samo nemojte da ga upropastite momci! Držimo vam pesnice! Sa druge strane, ako je Sem Fišer vaš favorit, obradovaće vas podatak da ove godine konačno očekujemo i Splinter Cell: Conviction, koji

Redsteel





Mafia II



Splinter Cell: Conviction

u franšizu unosi znatne promene, i čitav koncept igre od šunjalice više približava jednom Hitmenu. Sa druge strane, Semova frizura iz Double Agent-a koja je ličila na frizuru autora teksta neće biti zadržana, tako da je to valjda nekakav minus. Lost Planet 2 i Army of Two: The 40th day su konzolne ekskluzive koje obećavaju. Lost Planet je svojevremeno našao svoj put i do PC-porta (sreća sreća, radost!), dok je Army Of Two ostao nedostupan, ali šta je tu je. Konzolaši će bar da uživaju. A kada smo već kod konzolaša, da vidimo šta se još to sprema za njih, tj. za vas. God Of War 3 je naslov koji svi vlasnici PS3 konzola dugo očekuju. 10. mart

je vaš dan, momci. Gladiator A.D. je tabačina za Wii, koja konačno uvodi neku ozbiljnu grafiku u priču. Još kada uzmemo u obzir da se igra putem Wii Remote i Nunchuck-a, možda konačno dobijemo igru koja će rame uz rame da se meri sa Soul Calibur-om ili Tekken-om. Rockstar udara i na tematiku hladnog rata sa svojom PS3 ekskluzivom – Agent. O ovom naslovu se zaista ne zna puno, pa možemo samo da se nadamo da će proći bolje od ovogodišnjeg epic fail-a – Rogue Warrior. Za kraj, još jedan multiplatformski naslov – Edge of Twilight. Steampunk se uvek dobro kotirao u redakciji, tako da je i ovaj naslov neka vrsta instant-hita,

bar za nas. Šteta što se poredi više sa franšizom Devil May Cry, no sa nečim poput Arcanuma, ali dobro – steampunk je ipak steampunk.

RPG žanr već godinama stagnira. Zaista dobri naslovi su ili hibridi ili MMO, tako da su neki od nas izvadili stare, prašnjave kockice, i odlučili da žed za dobrim starim rol plejom utale na staromodan, pen&paper način. Ipak, za sve druge postoji par interesantnih naslova i za ovu godinu. Mass Effect 2 je, bar po rečima ljudi iz razvojnog tima, najbolja igra na svetu, posle Tetrisa. Naravno, u pitanju je marketinško preterivanje, ali svakako ne očekujemo razočarenje sa ove strane.

Mass Effect 2

Commander & Conquer 4:  
Tiberian TwilightCOMMAND  
&  
CONQUER  
TIBERIAN TWILIGHT

Doduše, nadamo se da će biti proširen spisak 3D modela – original je imao dva oklopa i tri puške koje su se sa različitim statistikama vrtele do kraja igre. Alpha Protocol je takođe jedan, ne-standardan RPG. Očekivali smo ga krajem ove godine, ali je odložen za sledeću, pa se nadamo da će period dodatnog poliranja uroditi plodom. Inače, radi se o mešavini Džems Bonda i Mass Effecta, najblaže rečeno. Arcania: A Gothic Tale je zvanično četvrti nastavak franšize Gothic, koja je posle trećeg dela doživela neke ozbiljne promene. Podsetimo se, deo originalnog razvojnog tima je ove godine odradio Risen, dok je ostatak ekipe zasukao rukave i bacio se na Arcaniju. Možda će biti

dobro, ali verovatno ni prineti Risen-u. Fallout: New Vegas je naslov koji zahteva znatno više prostora od onoga što imamo ovde. U kratkim crtama, i dalje je Bethesda, ali samo kao izdavač – Obsidian radi razvoj. Ne treba očekivati genijalnu lucidnost prva dva dela igre, ali ni sveopštu glupost trećeg. Nešto između? Može! Konačno, poslednji bitan RPG naslov za 2010. godinu je Fable 3. Šteta što se ne planira za PC, već samo za konzole. Prvi deo je svojevremeno bio portovan na PC i ostvario je zapažen uspeh. Treći deo uvodi i neke elemente strategije, pošto će glavni junak u toku igre postati kralj, pa ga očekuje mučan i sladak posao vladanja.

Strategije su takođe u defanzivi. Nikako da se pojavi pravi groundbreaker koji će konačno uneti nešto zaista novo u žanr i povratiti mu mladost. Da li je možda Commander & Conquer 4: Tiberian Twilight pravi kandidat za tako nešto? Bilo kako bilo, ova igra je najavljena kao poslednja iz originalnog CnC sveta, tako da ubuduće možemo očekivati samo Red Alert spinofove, ili nešto potpuno drugačije. Za sve vas koji su i dalje u svetu NOD-a i GDI-a, CnC4 je neka vrsta poslednjeg voza. Napoleon: Total War je jedna od standardnih TW ekspanzija koje se svako malo pojavljuju. Na žalost, Total War serijal posle nastavka Rome oštro opada, tako da ni od ove ekspanzi-



Silent Hunter 5

je ne treba očekivati previše. Warhammer 40.000: Dawn Of War II: Chaos Rising je igra koja, ako ništa drugo, navodi na pomisao da je razvojni tim možda trebao da unese malo mašte u smišljanje naslova. Opet, nema tu šta puno reći. Fano-vi franšize znaju šta da očekuju, svi ostali verovatno neće biti previše oduševljeni. Isto važi i za igru Supreme Commander 2, koju očekujemo početkom marta. Konačno, rekli bi neki. Sa druge strane, The Settlers 7: Paths to a Kingdom pokušava jednu staru franšizu da na mala vrata ponovo uvede u igru. Upravljačke simulacije svakako fale na tržištu... da li će Settlersi povratiti svoju staru slavu?

Imamo još nekoliko igara za vas, koje se ne daju definisati klasičnom žanrovskom podelom. Syberia 3 se zapravo može okarakterisati kao čistokrvna avantura, ali je za ovaj žanr nastupilo tako tužno doba, da čak nije dobio ni svoj pasus u ovom tekstu. Ipak, ko čeka, taj i dočeka. Syberia je svojevremeno bila pravi hit, videćemo da li će i treći nastavak biti dostojan svojih prethodnika. I Am Alive je neka vrsta survival igre (ne horor, doduše) koja glavnog junaka stavlja u srce kataklizmičkog zemljotresa. Radnja će se bazirati na traženju preživelih, sakupljanju namirnica, izgradnji kampa, itd. Zanimljivo. Heavy Rain je sa druge

strane PS3 ekskluziva, i pokušaj da se avanture uvedu i na konzolaško tržište. Mada, to je već jednom pokušano sa Fahrenheit-om, pa je rezultat bio više nego uvredljiv. Samo malo, da proverimo... ko razvija Heavy Rain? Naravno, isti ljudi koji su napravili i Fahrenheit. Sjajno. Ako želite zaista ozbiljnu igru, obratite pažnju na Silent Hunter 5. Ova simulacija podmornice je, iako u konceptu blago dosadna, svojim sjajnim gejmplijom i atmosferom privukla armiju fanova i tako dogurala do petog serijala. Najveća razlika u odnosu na prethodne naslove – FPS premisa, koja vam dozvoljava da se u prvom licu šetate po podmornici i časkate sa člano-

vima posade. O da.

I konačno, MMO. Ovaj žanr ostavljamo za kraj pošto je on zapravo jedini žanr koji pokazuje ozbiljan uspon, kako kvalitativan, tako i kvantitativan. Drugim rečima, on-lajn igara je sve više i više, a one su sve bolje i bolje i samo je pitanje trenutka kada će WoW sleteti sa svog ledenog trona. Ova godina nam donosi čak nekoliko ozbiljnih takmaca. Idemo redom. Star Trek Online se pojavljuje početkom februara. Ova igra u sebi donosi zapravo dva različita gejmplij iskustva – sa jedne strane imamo komandovanje ogromnim svemirskim brodom, a sa druge klasično

napucavanje, što na planetama, što u unutrašnjosti brodova i baza. Svi prvi utisci kažu da će ovo biti prava stvar. Nešto kasnije u godini – DC Universe Online. City Of Heroes je bio vrhunski, Champions Online je nešto podbacio, a sada konačno dobijamo i licencirane superheroje. Ko još kao mali nije želeo da uz Supermena i Betmena đuska po ulici u potrazi za zlim negativcima? Ne samo što će to konačno biti moguće, nego i dostupno svima – iz fotelje. Guild Wars 2 donosi jednu zaista veliku izmenu u odnosu na originalni koncept – konačno se izbacuju instance i uvodi se svet otvoren za sve. Da je prvi deo imao takvu postavku, možda bi se



Star Wars: The Old Republic

i duže zadržao na vrhu. APB (All Points Bulletin) u svet MMO igara konačno uvodi i klasičnu policajac-lopov paralelu. Odaberite stranu, kupite oružije i krenite u akciju. Moglo bi biti jako dobro, pogotovo kada se uzme u obzir da je jedini pravi konkurent – Crimecraft neslavno propao u zemlju. Need For Speed: World Online u MMO vode ulazi na točkovima. I to nisu u pitanju samo klasične trke, već i free roam mod, kupovina i opremanje vozila i sve ono što čini MMO igru zanimljivom. Ne možemo a da ne spomenemo i Lego Universe koji

će svakako nekome biti interesantan. Nije da možemo da procenimo kome...

I konačno... (fanfare)... Star Wars: The Old Republic. Pre svega, treba reći da još uvek nije 100% sigurno da će se ova igra pojaviti 2010, ali je nezvanično skoro potvrđeno da je kraj godine rezervisan za nju. Šta više reći, jedan od najboljih razvojnih timova (Bioware), jednu od najboljih gejming franšiza (Star Wars: KOTOR), uvodi na velika vrata u MMO vode... Obratite pažnju. Verovatno gledate u igru

koja će narednih nekoliko godina suvereno vladati Internetom. Naravno, pod uslovom da Bioware u potpunosti ne uprska. Ili ako im Blizzardova nova ekspanzija za WoW – Cataclysm ne pomrsi konce. A i to se očekuje krajem godine... gle čuda. Borba Titana, to je ono što nas očekuje. Mada, bespotrebno zapravo. Svi znaju da će EVE Online: Incarna, koja konačno uvodi izlazak iz brodova biti najbolja MMO igra 2010. godine.



DC Universe Online

ŽIVI PO KRĚDU

TRAŽEĆI OSVETU NAD ONIMA KOJI  
SU IZDALI MOJU PORODICU, OTKRIO SAM ZAVERU  
VEĆU NEGO ŠTO SAM MOGAO DA ZAMISLIM.

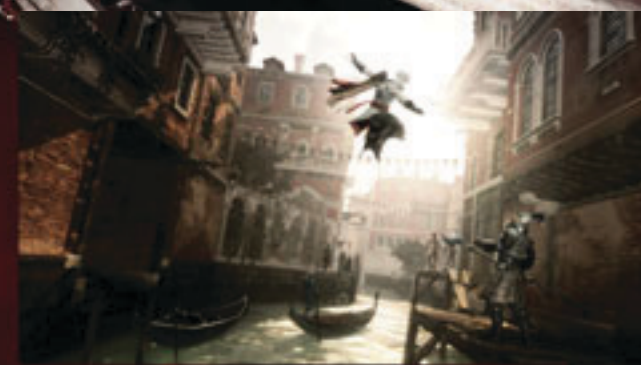
JA SAM EZIO AUDITORE OD FIRENCE

JA SAM UBICA.

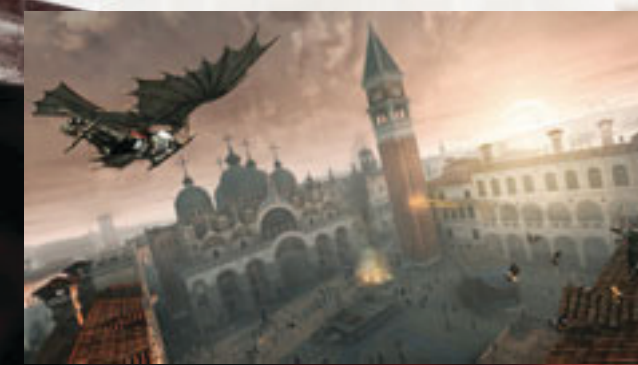
# ASSASSIN'S CREED II



NOVI POTEZI I VEŠTINE



OČARAVAJUĆA GRAFIKA



INOVATIVAN NAČIN IGRANJA



www.pegi.info



UBISOFT

WWW.ASSASSINSCREED.COM

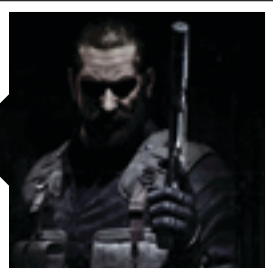
20.11.09

# REVIEWS



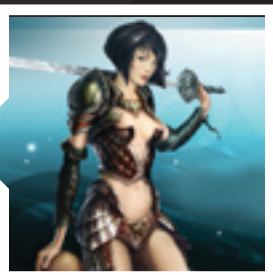
THE SABOTEUR

ROGUE WARRIOR



AVATAR

KING'S BOUNTY:  
ARMORED PRINCESS



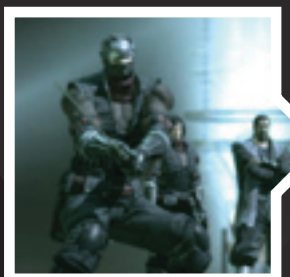
DIVINITY II:  
EGO DRACONIS



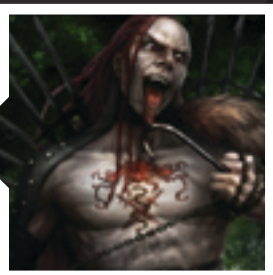
TALES OF MONKEY ISLAND



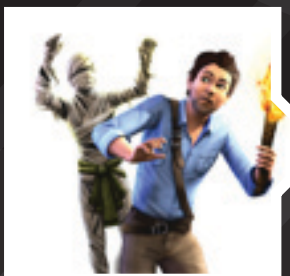
NINJA BLADE



GYROMANCER



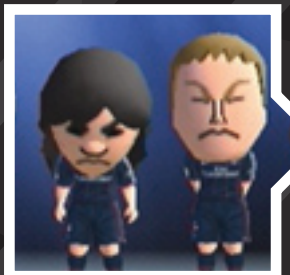
THE SIMS 3  
WORLD ADVENTURES



F1 2009



PRO EVOLUTION  
SOCCER 2010



Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala

85



79



50



## SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

**OD 100 DO 80**

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

**OD 80 DO 60**

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

**ISPOD 60**

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.



IGRA MESECA: TALES OF MONKEY ISLAND

# THE SABOTEUR

Okupirani Pariz nikad nije bio zanimljiviji

Iako verovatno postoje oni koji misle da ja ova igra rimejk jednog starog hita pod istim imenom, ovaj saboter nema nikakve veze sa nindžama i slično. U pitanju je irski mehaničar/vozač auto trka koji u okupiranom Parizu pokušava da zagorča život nacistima i sve to začinjeno sa željom za osvetom zbog hladnokrvno ubijenog prijatelja.

The Saboteur je još jedna u nizu igara sa tematikom Drugog Svetskog rata, mada to u ovom slučaju i nije tako loše, pogotovo što igra nije još jedna verzija Medal of Honor ili Call of Duty serijala. Ako bi baš trebalo da se napravi paralela sa nekim

igramama, The Saboteur bi bio neka kombinacija igara Mafia i Assassins Creed, što već samo po sebi deluje kao zanimljiva kombinacija. Doduše, nije sve baš tako sjajno, ali da krenemo ispočetka.

Kao što je već spomenuto, nalazite su u ulozi Irca Sean Devlin-a koji je napustio rodnu zemlju kako bi učestvovao u auto-trkama. Kada naiđete na bezazleno rivalstvo između njega i nemačkog prvaka preraste u krvavi okršaj koji kulminira ubistvom njegovog najboljeg prijatelja, Sean sa svojim prijateljima beži u Pariz.

Okupirani Pariz je u veoma lošem stanju nakon okupacije. Ljudi žive u strahu, patrole su svuda po gradu a ta sumorna atmosfera je efektivno prikazana u crno-beloj tehnici a kako budete oslobađali delove

grada od Nacista, boje će se lagano vratiti na ulice. Prilično efektno mora se priznati. Baza vaših operacija je ni manje ni više nego bordel koji je pun nemačkih oficira, što je i logično jer niko neće posumnjati da je to sklonište glavnog sabotera pokreta otpora.

Iako vam je glavni cilj da uhvatite čoveka koji vam je ubio prijatelja, usput ćete pomagati pokretu otpora da istera Naciste iz Pariza. Glavna priča se razvija uz gomilu filmskih sekvenci koje se prilično dobro odrađene a akteri deluju prilično uverljivo (glavni junak pogotovo). Pored zadataka koji su vezani za glavnu priču imate i gomilu sporednih kao i veći broj mini igara. Njihovo izvršavanje nije neophodno ali vam možete doneti neke specijalne Achievements-e i Perk-ove. Achievements su kao i kod drugih

Platforma:  
**PC, X360, PS3**

Razvojni tim:  
**Pandemic Studios**

Izdavač:  
**Electronic Arts**

Internet adresa:  
**www.pandemicstudios.com/thesaboteur/**

Domaći distributer:  
**www.extremecc.rs**

Maloprodajna cena:  
**3999 dinara**

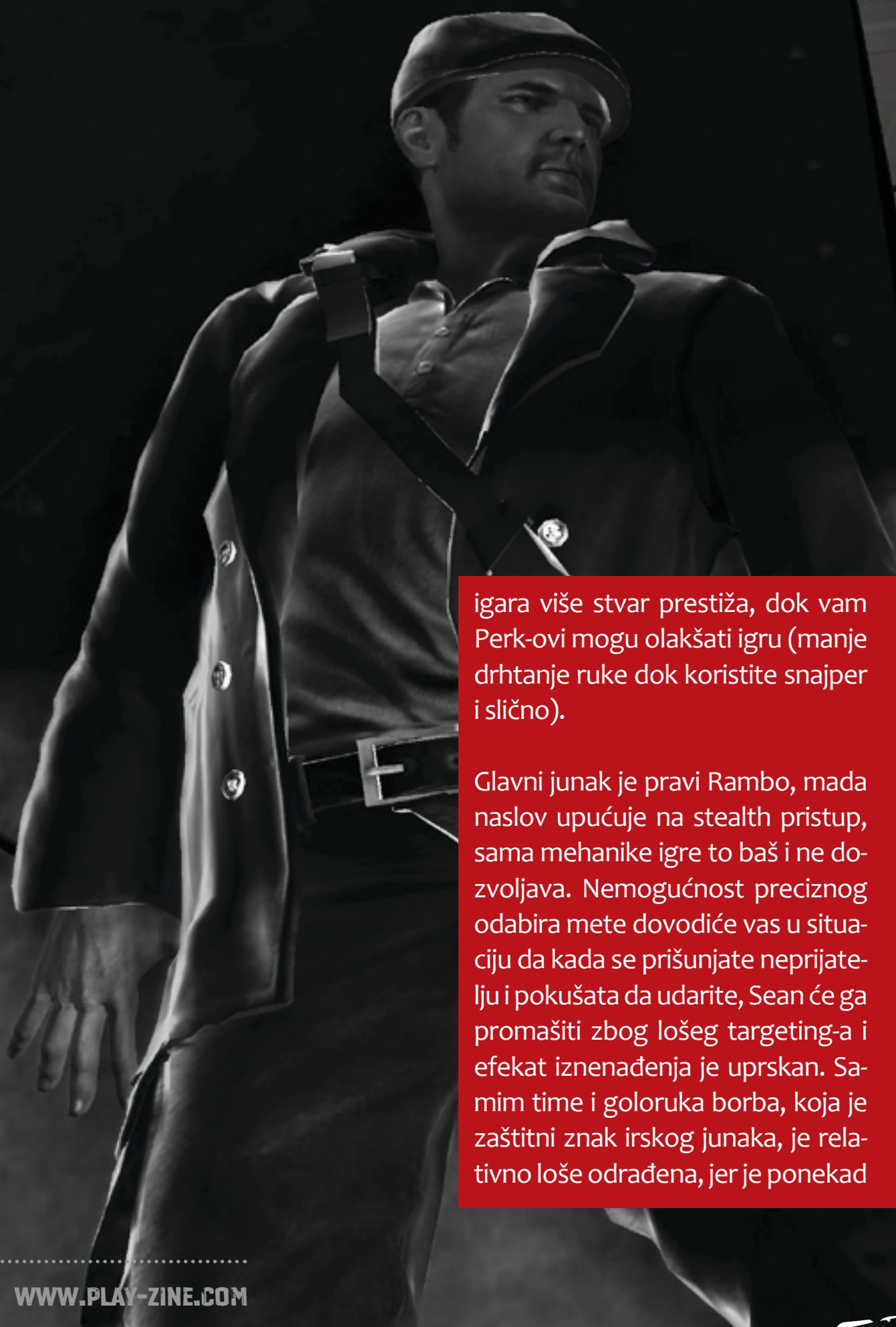
Preporučena konfiguracija:  
**CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM,  
VGA nVidia GeForce 6800GT sa 256MB**

# 81



- ✓ Glavni junak je pravi stereotip Irca
- ✓ Crno-beli prikaz okupiranih delova grada
- ✓ Sloboda kretanja po Parizu
- ✗ Nemogućnost preciznog ciljanja u golorukim borbama
- ✗ Stealth pristup i nije tako efikasan
- ✗ Upravljanje automobilima je pomalo tromo

**Specijalne Perk-ove  
možete dobiti za  
kreativnu eliminaciju  
protivnika**



igara više stvar prestiža, dok vam Perk-ovi mogu olakšati igru (manje drhtanje ruke dok koristite snajper i slično).

Glavni junak je pravi Rambo, mada naslov upućuje na stealth pristup, sama mehanika igre to baš i ne dozvoljava. Nemogućnost preciznog odabira mete dovest će vas u situaciju da kada se prišunjate neprijatelju i pokušate da udarite, Sean će ga promašiti zbog lošeg targeting-a i efekat iznenađenja je uprskan. Samim time i goloruka borba, koja je zaštitni znak irskog junaka, je relativno loše odrađena, jer je ponekad

u tom haosu teško naciljati protivnika. Vatreno oružje je sasvim druga priča. Sean može da se sakriva u zaklon, puca dok izviruje, baca granate a pogodak u glavu je instant ubistvo. Municije ima i više nego dovoljno, glavni junak može da preživi i ceo šaržer metaka u sebi, a energija mu se obnavlja fantastičnom brzinom. Ove stvari čine igru ponekad i previše lakom, a prava je šteta što glavna premisa igre (sabotaža) nije bolje odrađena. Naravno tu je i neizbežna mogućnost presvlačenja u nemačku uniformu ali to nije baš efikasan način za rešavanja zadataka, osim za eventualno izvi-

đanje terena, jer će vas brzo otkriti. Ali onda Sean poteže svoje pištolje/mašinku, i svi problemi nestaju kao rukom, ili možda bolje rafalom, odneti. Pored veštine rukovanja oružjem, na kojem bi mu zavideo svaki profesionalni vojnik, iako je čovek ustvari automehaničar, glavni junak može da se penje po zgradama u stilu junaka iz Assassin Creed-a, što je veoma korisno jer sa krova možete bolje osmotriti situaciju i videti koji vam je najbolji pristup za rešavanje zadatka.

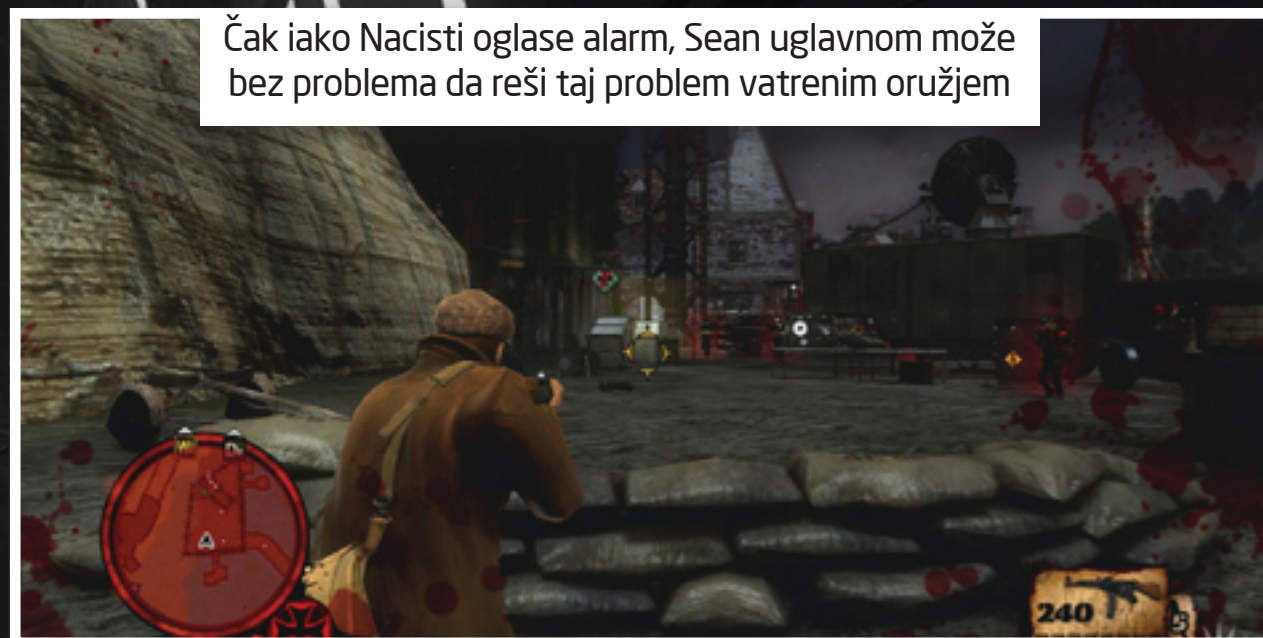
Za kretanje po gradu koristićete automobile koje možete "pozaj-

Jedan od vaših glavnih kontakata je seksi britanski tajni agent

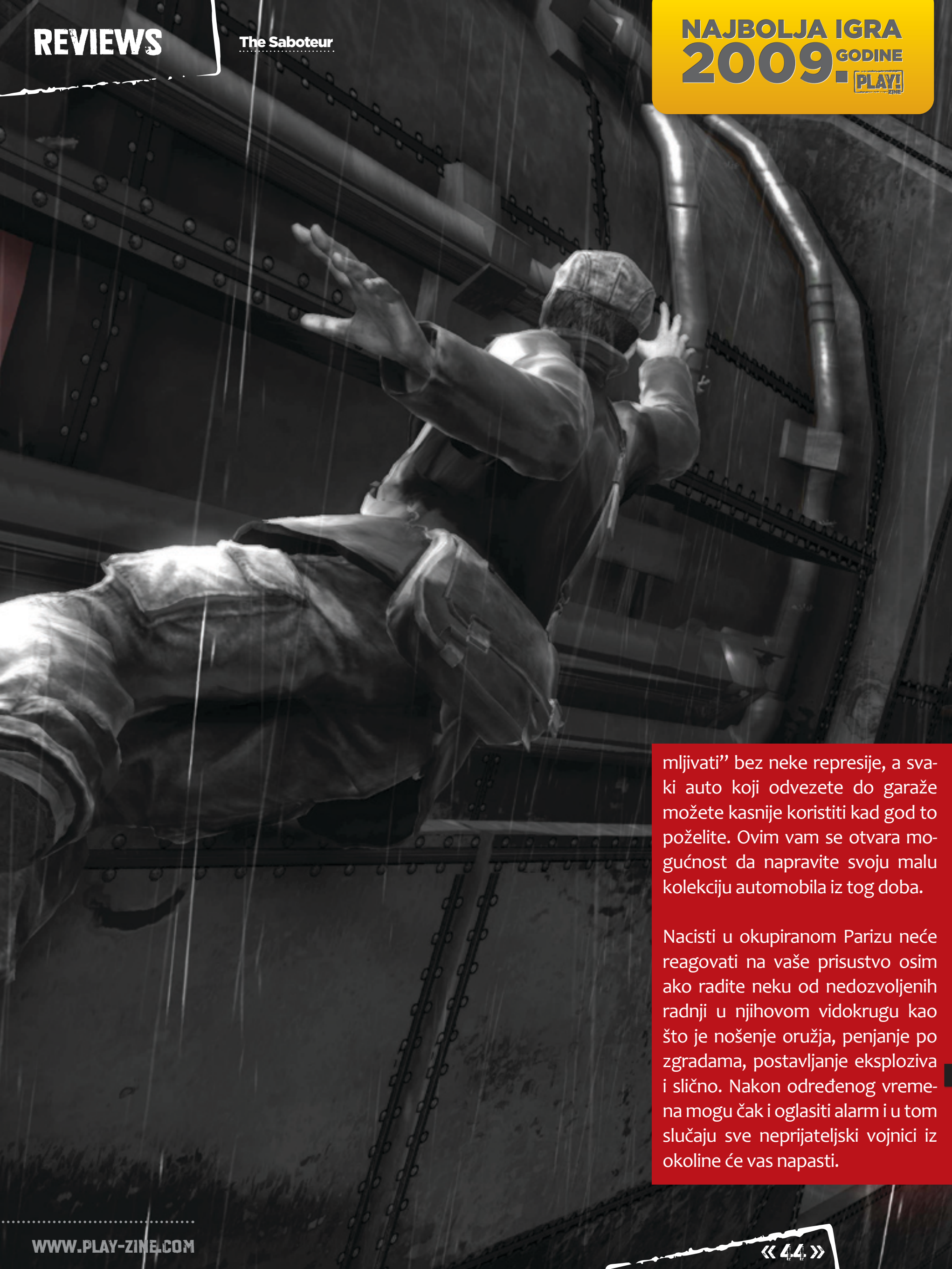


Skylar: Without it, you'll be hard pressed to make it past the front gate.

Čak iako Nacisti oglase alarm, Sean uglavnom može bez problema da reši taj problem vatrenim oružjem



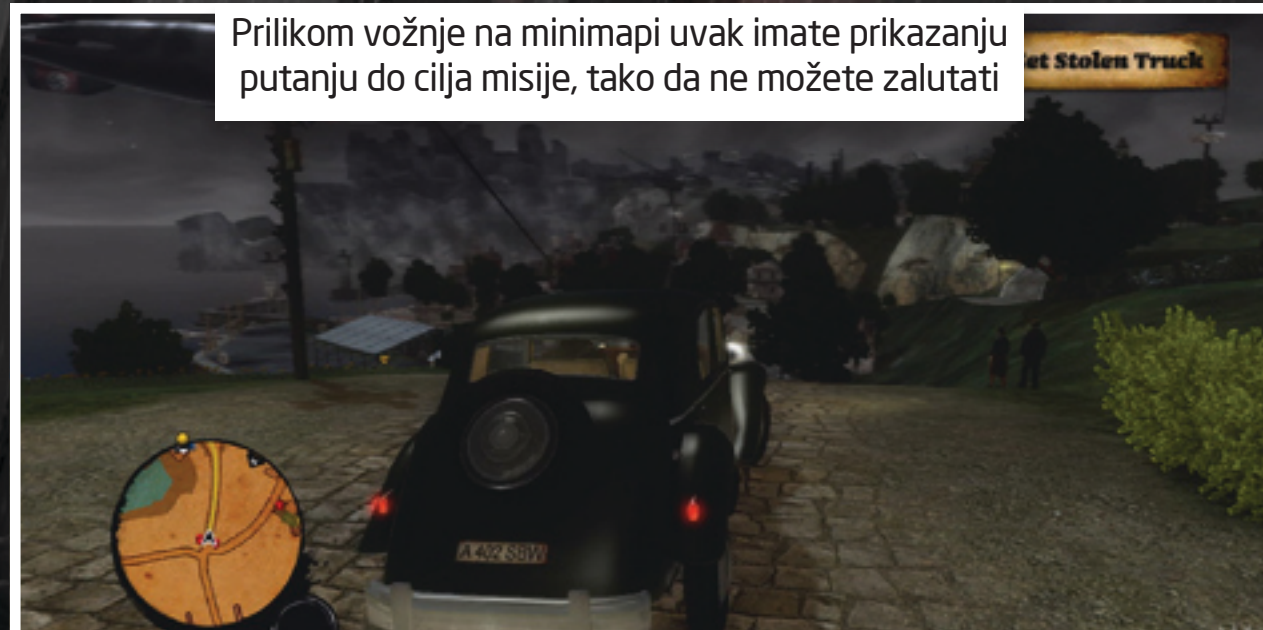
Iako priča u sekvencama deluje veoma potresno, igra više naginje ka komičnoj atmosferi



Prilično efektna kombinacija crno-bele pozadine i jarko crvene koja prikazuje krv i nacističke oznake



Prilikom vožnje na minimapi uvek imate prikazanu putanju do cilja misije, tako da ne možete zalutati



mljivati" bez neke represije, a svaki auto koji odvezete do garaže možete kasnije koristiti kad god to poželite. Ovim vam se otvara mogućnost da napravite svoju malu kolekciju automobila iz tog doba.

Nacisti u okupiranom Parizu neće reagovati na vaše prisustvo osim ako radite neku od nedozvoljenih radnji u njihovom vidokrugu kao što je nošenje oružja, penjanje po zgradama, postavljanje eksploziva i slično. Nakon određenog vremena mogu čak i oglasiti alarm i u tom slučaju sve neprijateljski vojnici iz okoline će vas napasti.

Sama igra je otvorenog tipa tako da se možete slobodno kretati po gradu i uništavati skladišta goriva, snajperska gnezda i slično čak i ako nemate zadatak da to uradite. Ipak njihovim uništavanjem smanjujete uticaj Nacista na taj deo grada, i na kraju ga možete skroz i osloboditi a to će vam doneti dragoceni novac koji kasnije možete koristiti za ku-

povinu naoružanja i opreme na crnom tržištu. Što se tiče mini igara, tu su neizostvane trke automobila pa čak i lov na patke.

Sve u svemu, The Saboteur je igra koja ima malo drugačiji pristup tematici Drugog Svetskog rata, što je naravno osveženje i ako zanemarite neke od spomenutih propusta, provešćete sate igranja u okupiranom Parizu, okruženim pripadnicima pokreta otpora, prelepim devojkama iz bordela, odličnom muzikom i šaljivim opaskama glavnog junaka (pogotovo nakon par čašica žestokog pića).

**Ako želite u potpunosti da uživate u igri moraćete da zanemarite neke istorijske činjenice**

# ROGUE WARRIOR

„Tihi“ ubica

Ovaj period godine je na neki način oduvek bio rezervisan za kvalitetne naslove jer sve izdavačke kuće čuvaju svoje adute za veliku prazničnu navalu. Rogue Warrior je tu da pokvari taj trend i da potvrdi izreku “odelo ne čini čoveka”. Lep omot će možda privući nekoga da kupi ovaj naslov, ali nismo sigurni da postoji osoba kojoj će se ovaj naslov iole svideti.

Ričard Marsinko, veteran američkih foka i osoba koja je zaslužna za osnivanje i vođenje elitnog anti-terorističkog tima “SEAL Team Six”, se nakon uspešne vojne karijere bacio u pisce. Njegove knjige, koje govore o doživljajima iz rata, su uglavnom dobijale pozitivne kritike među čitaocima. Scenario za ovu igru je inspirisan tim knjigama koji su zadesili Ričarda, tako da će igrači kroz prvo lice preživeti sve što mu se dešavalo. Radnja igre počinje 1986. godine u Severnoj Koreji gde je Marsinko, sa dva saborca, poslat da se infiltrira

i kontaktira osobu koja ima bitne informacije o tajnom projektu o raketnom naoružanju. Nažalost, saborci bivaju ubijeni već na samom početku i naš heroj se odlučuje da ignoriše naređenje o obustavi misije i sam se zapućuje u neprijateljsko gnezdo. Nakon Koreje, Marsinko biva poslat u Rusiju gde će nastojati da spreči teroriste u aktiviranju raketa koje su prokrijumčarene iz Koreje.

Već na startu ćete se suočiti sa mnogim nedostacima koje ova igra ima. Prvo što će upadati u oči je očajan AI. Neprijateljski vojnici će vas primetiti samo ako trčite ka njima dok vas gledaju, dok će u ostalih 90% slučajeva biti okrenuti leđima tako da možete da ih eliminišete kako god poželite. AI potpuno ignoriše zvuk i time se dodatno otvara, već

prilično, širok spektar mogućnosti za eliminaciju protivnika. Ok, pošto je očigledno da je prikrivanje manjeviše nepotrebno, hajde da vidimo šta nam nudi vatreno oružije. Kako stvari stoje još neprijatnosti. Da li je ovoga puta greška u fizici ili pojedinci imaju znatno više životne energije, zaista ne znamo, ali ono šta znamo je da će za neke vojnike biti dovoljan jedan metak, dok će na druge biti potrebno istrošiti priličan broj metkova (iako ste sigurni da ste ih/ga pogađali u predelu glave). Čak i ako upotrebite granate nemojte biti začuđeni ukoliko ih neprijatelji potpuno ignorišu.

Svi ti nedostaci će vas navesti da se batalite vatrenog oružja i da preuzmete stvar u svoje ruke, bukvalno. Jedna od glavnih vrlina, kojom se igra na



# 33



Trajanje



Sve ostalo

Platforma:  
**Xbox360, Playstation3, PC**

Razvojni tim:  
**Rebellion Developments**

Izdavač:  
**Bethesda Softworks**

Internet adresa:  
**www.roguewarrior.com**

Domaći distributer:  
**www.extremec.rs**

Maloprodajna cena:  
**3499 dinara**

Preporučena konfiguracija:  
**Dual Core 2.13GHz+, 2 GB RAM, Grafika 512 MB (nVidia 8800+ ili ATi HD2900+)**



sva usta hvalila, jeste baš takav način ubijanja protivnika. No, kako smo već uvideli da ovde ima više mana nego vrlina, ni ovo nas nije razočaralo. Kada se, trčećim korakom, prikradete neprijatelju i aktivirate svoj specijalni potez, u tom trenutku naš heroj postaje potpuno neranjiv dok ritualno kasapi svog protivnika. Dakle, ulećete u sobu punu neprijatelja, vadite nož i bukval-

no sećete sve pred sobom jer niko ne sme, a i ne može, da dira Ričija dok secka. Kada malo bolje razmislimo, animacija bliske eliminacije protivnika je najpozitivna strana u igri.

Ni tehnički, igra ne zadovoljava neke osnovne kriterijume. Grafika je solidna, ali animacije i razni drugi vizuelni bagovi će degradirati mišljenje o

samom izgledu igre. Imajući u vidu neke druge naslove koje pokreće isti, Unreal 3, endžin (Borderlands, Bioshock, Mass Effect...) shvatamo koliko (ni)je uloženi trud u sam razvoj. Pored očajne priče i još očajnije izvedbe, Miki Rurk, koji pozajmljuje glas glavnom liku, se potrudio da nam malo začini kompletan ugođaj. Nakon gubitka svojih saboraca, Ri-

čard je totalno izgubio kontrolu nad sobom i većinu akcija će propratiti najpogrdnijim psovkaama koje bi postidele i stanovnike Bronksa. Ponekad će biti smešno koliko tužno sve to zvuči. Ruku na srce, ako smognete malo snage i pokušate da pređete sve što se ispred vas nađe, igra će vas nagraditi time što ćete je završiti za malo manje od dva sata.

Očajna priča, glup AI, katastrofalno izvođenje, psovanje bez preke potrebe na svakom koraku, loše kontrole... Sve u svemu, naslov koji bi trebalo zaobići u širokom luku. Nadajmo se da će se Bethesda naučiti pameti i da će više nadgledati razvojne timove koje će kasnije zastupati kako se ovako nešto nikada ne bi ponovilo.



# AVATAR

Sa 3D platna na 3D monitore

Jedna od najboljih 3D  
igara trenutno

Ako postoji neki film koji je uspeo da vrati domaće gledaoce u bioskope, onda je to Avatar. I to ne samo da su u bioskope došli oni koji se tu pojave s vremena na vreme, već se zbog Avatara tražila karta više i među onima koji već godinama koriste čari interneta kako bi pogledali neki novi film. Sve to,

prvenstveno zbog toga što film izuzetno koristi 3D mogućnosti pa ga je kao takvog skoro nemoguće doživeti u „kućnoj radinosti“. Bioskopi su puni, gledaoci zadovoljni...

...tie-in sa filmom Avatar svakako je Avatar video igra, akciona-arkada koju je razvio Ubisoft Montreal. Kada je posmatrate kroz žanr i izvođenje, najviše podseća na one jeftine Diznijeve igre rađene po filmovima, uz koje se zabavlja ju samo oni najmlađi. Kontrole su pomalo nejasne, izvođenje krzavo a priču je teško pratiti čak i ako ste pogledali film. A to bi svakako trebalo da učinite, jer se radnja prožima i daje odgovore na neka pitanja koja u filmu ostaju otvorena. Sve u svemu, Avatar video igra dono-

si dosta trčanja, malo priče, dosta borbe i možda i previše akcije, i to za sve one koji su se „naložili“ na film a pritom imaju viška slobodnog vremena i novca.

Ne želimo da budemo isuviše kritični, svet u kojem se igra odigrava je zaista fantastičan, inspirativan i dobro osmišljen, ali je takođe činjenica da taj svet nisu osmislili programeri, već sam Džejms Kameron, pa su oni to što su dobili „na tacni“ samo prilagodili ekranima računara. Ono u čemu programeri i dizajneri zaslužuju pohvalu jeste grafički engine koji je napredan i sjajno prenosi atmosferu sa filmskog platna. Svi likovi, okruženja, jedinice i vremenski uslovi izgledaju baš kao u bioskopu. A i baš kao

u bioskopu možete uživati u 3D varijanti ove igre, kada čitava stvar izgleda još bolje. Nažalost, u našoj zemlji se 3D naočare mogu jako teško naći a takođe postoje samo dva, prilično skupa, 3D monitora na domaćem tržištu. Ipak, kada 3D gaming postane svakodnevica, kroz nekoliko godina, sasvim je sigurno da će Avatar biti svetao primer toga kako jedna igra u 3D okruženju treba da izgleda, zbog čega Ubisoft-ov rad svakako treba pohvaliti.

Stoga, na kraju nije ostalo puno toga za zaključiti – film je dobar, igra nije, ako baš hoćete da vidite kako izgleda dobra 3D gaming varijanta, probajte je. U suprotnom – ne.

Platforma:  
**PC, PS3, Xbox 360, Wii**

Razvojni tim:  
**Ubisoft Montreal**

Izdavač:  
**Ubisoft**

Internet adresa:  
**<http://avatargame.us.ubi.com>**

Domaći distributer:  
**[www.extremecc.rs](http://www.extremecc.rs)**

Maloprodajna cena:  
**3999 dinara**

Preporučena konfiguracija:  
**Core 2 Duo 1,8GHz, 2GB RAM, 3D grafika sa 256MB**

# 65



- ✓ Sjajna grafika
- ✓ Sjajan 3D
- ✗ Bezvezna priča
- ✗ Loša kamera i kontrole

# ROCKBAND

## konačno u Srbiji!



Ljubitelji klasičnog rock zvuka mogu se igrati i na replikama instrumenata koje su svirali legendarni The Beatles.



HARMONIX



© 2007–2009 Harmonix Music Systems, Inc. All Rights Reserved. Harmonix, Rock Band and all related titles and logos are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc., an MTV Networks company. Rock Band and other related products and services developed by Harmonix Music Systems, Inc. MTV: Music Television, MTV Games and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. FENDER™, STRATOCASTER™, and the distinctive headstock and body design of the STRATOCASTER guitar are the trademarks of Fender Musical Instruments Corporation. All rights reserved. All logos, company names, brands, images, trademarks and other intellectual property are the property of their respective owners.

### Games

Dečanska 12, Beograd,  
011/3345 062

TC "Sad Novi Bazaar"  
Mihajla Pupina 1, Novi Sad  
021/521 357

Delta City,  
Jurija Gagarina 16,  
Novi Beograd  
011/3129 552

Shopping Centar UŠĆE,  
Bul. Mihajla Pupina 4,  
Novi Beograd  
011/285 4408

TC "Merkator",  
Vizantijski Bulevar 1, Niš  
018/204 777

Radnje u kojima  
možete kupiti najbolju  
muzičku igru svih vremena

### Virtual Shop

Bulevar Mihajla Pupina 85,  
11000 Beograd  
011/3112-049

Kumodraška 5,  
11000 Beograd  
011/2475-787

### Game World

Kraljice Marije 35,  
11000 Beograd  
011/3221-644

### GL Computers

Bulevar Kralja Aleksandra 107,  
11000 Beograd  
011/3809-452

### Game Box

Cara Dušana 47,  
18000 Niš  
018/514-666

# KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

Princeza Amelija je porasla, i to kako!

**K**ing's Bounty: Legend, rimejk (uslovno govoreći) istoimenog naslova sa početka devedesetih, igra koja je direktno odgovorna za nastanak slavnog serijala Heroes of might and magic, je iz ličnog ugla nešto najbolje što se dogodilo igračima 2008. godine. Dugačak, izazovan, zarazan i tehnički doteran, Legend je uspeo da nam podari autentičan ukus old school-a; posle nešto više od godinu dana, pred nama je ekspanzija - King's Bounty: Armo-

red princess, i pitanje koje se prvo nameće je da li je nastavak uspeo da ponovi kvalitet prethodne igre.

Kao ni u prvom delu, priča nije komponenta igre koja će vas držati prikovanim za monitor, ali to u suštini i nije problem. Kroz četrdesetak sati, koliko je potrebno za kompletiranje naslova (o tome nešto kasnije), vodićete princezu Ameliju, koju smo imali prilike da upoznamo u prvoj igri. Osim vizuelne različitosti, i klišeja o mačo-buntovnoj opasnici koja spašava kraljevstvo od sigurne propasti, Armored princess je u suštini identična igra kao i pre godinu dana, i fanovi Legenda će se od prvog minuta osećati kao riba u vodi. Recept je jednostavan: kupovaćete vojsku, istraživati ogromne kontinente, sukobljavati se sa neprijateljima razasutim po velikim mapama u turn-based maniru, sakupljati iskustvene poene i rune kojim ćete unapređivati sposobnosti. Teško je reći da li je

85



- ✓ Još zaraznije od prvog dela.
- ✓ Genijalno izvođenje
- ✓ Sati i sati zabave
- ✗ Težina igre čudno varira



Platforma:  
**PC**

Razvojni tim:  
**Katauri Interactive**

Izdavač:  
**1C Company**

Internet adresa:  
**www.kings-bounty.com**

Maloprodajna cena:  
**Oko 40 evra**

Preporučena konfiguracija:  
**CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM,  
VGA nVidia GeForce  
6800GT sa 256MB**



identičan recept kao i pre godinu dana, dobra ili loša stvar – sa jedne strane, ako igra odlično funkcioniše ne treba je menjati, ali ne možemo da se otmemo utisku da je količina suštinskih novina u odnosu na Legend minimalna (ukoliko izuzmemo nove jedinice). Che-

Baal ponovo preti.



Lizardmen su nova rasa u igri.



sts of rage, jedan od najoriginalnijih elemenata prethodne igre su ovde izbačeni, i umesto njih heroína na samom početku dobija zmaja koji vremenom dobija borbene sposobnosti (iako je njihov broj smanjen u odnosu na 16 različitih magija koje su bile dostupne po otkrivanju poslednjeg kovčega, samo je pet-šest od njih imalo realnu upotrebnost, taktičku vrednost u bitkama). I dalje su prisutne iste 3 klase – ratnik, mag i paladin; problem predstavlja određena neizbalansiranost među klasama, pa u slučaju da želite da odaberete maga, namučićete se kao Britanci na Galipolju. Generalan utisak je da je težina osetno porasla u odnosu na pre godinu dana, pa ukoliko niste verzirani u igrama sličnog tipa, bilo šta osim “easy” nivoa težine će biti nepremostiva prepreka komotnom igranju, čemu verovatno doprinosi

odluka programera da osim skriptovanih događaja vezanih za odvijanje priče sve ostalo bude nasumično generisano po pravljenu partije. Često će se dešavati da jednostavno ne možete više da kupite neku od jačih jedinica (iako imate zlata), jer nje jednostavno više nema u okolnim tavernama i zamkovima. Količina raspoloživog zlata za kupovinu vojske/opreme je veoma mala, pa ćete od početka morati da pažljivo vodite svaku borbu, i što je više moguće smanjite gubitke, da ne biste došli u situaciju se jednostavno “zaglavite” okruženi nadmoćnim protivnicima, bez resursa i vojske za nastavak kampanje - na ovaj način je dužina igre veštački produžena. Interesantna novina je i mogućnost trgovine runama koje koristite za unapređivanje sposobnosti, tako da vam se više neće desiti da ne može-



Amelie može da napreduje preko 50. nivoa.

te da završite sa petnaestak plavih, magičnih runa, na primer, ali da ne možete da naučite neku veštinu jer oskudevate u ratničkim runama.

Igra je i dalje simpatično šarena kao i Legend, ali obilje jarkih i veselih boja vam ni u jednom momentu neće zasmetati, ili negativno uticati na preglednost i udobnost igranja. Ruku na srce, evidentno je da modelima fali još po koji poligon, ali to nije bitan propust, s obzirom da glavni kvaliteti igre leže na drugoj strani. Ono što predstavlja veći problem je (ponovo) nedostatak sinhronizacije, pa ćete, ukoliko želite da znate šta se dešava, biti primorani da čitate ogromne količine teksta - sa druge strane, ukoliko vas zamara čitanje, minimapa će vas uvek uputiti na pravu stranu. Muzika je fenomenalna, i odlično se uklapa u prelepo fantasy okruženje igre.

Na kraju, dileme nema - King's Bounty: Armored princess zaslužuje bezrezervnu preporuku. Bez obzira na mali broj unapređenja i relativno veliku težinu, "Oklopljena princeza" će vam pružiti dugotrajnu i

beskompomisnu zabavu. Nadamo se da će momci iz ruskog razvojnog tima Katauri Interactive nastaviti sa franšizom, i da ćemo u dogledno vreme biti u prilici da igramo King's Bounty 2.



Bitke su iste kao u prethodnom delu.

Oskudno obučeni ženski likovi su česta pojava u Rivellon-u

# DIVINITY II: EGO DRAGONIS

Igra se prvo pojavila  
za nemačko govorno  
područje

81



- ✓ Mogućnost pretvaranja u zmaja
- ✓ Višestruka rešenja zadataka
- ✓ Battle Tower
- ✗ Bagovitost
- ✗ Pomalo konfuzan sistem borbe
- ✗ Korisničkom interfejsu bi dobro došlo još malo poliranja

Novi problemi u zemlji Rivellon su na pomolu, a vi ih možda jedini možete rešiti.

**D**ivinity II je nastavak jednog od starog dobrog RPG naslova, igre koja se pojavile pre nekih 7 godina i koja je na prvi pogled delovala kao još jedan klon igre Diablo ali svako ko bi joj posvetio više od sat vremena igranja shvatio bi da ova igra ima mnogo veću dubinu. Divinity II vas vraća ponovo u taj fantastični svet u kome su sada ljudi i zmajevi u ratu. Nekada su dve rase živele u miru ali nakon što su zli zmajevi ubili "Divine One" (glavnog junaka igre Divine Divinity), ljudi su objavili su objavili rat celoj rasi. U tu svrhu kreiran je specijalni red ratnika, Slayers, kojima je glavni zadatak da prate preostale zmajeve i eliminišu ih.

Igru počinjete kao Slayer koji je upravo završio svoju obuku i treba da prođe završni ritual. Ovim ritualom čarobnica vam ubacuje sećanja ubijenih zmajeva kako biste bolje shvatili svog protivnika i lakše ga ubili. Glavna poenta je da Slayersi moraju da savršeno da poznaju svoje protivnike, tačnije zmajeve kako bi mogli da im otkriju slabe tačke. Pored toga, ritual im daje otpornost na kontrolu uma koju zmajevi često praktikuju, plus im oči postaju srebrne čime se razlikuju od običnih ljudi i mogu da vide duše umrlih i razgovaraju sa njima. U trening selu ćete naučiti i da čitate misli svojim sago-vornicima i izabraćete vaše početno

opredeljenje po pitanju klase, mada je igra zasnovana na besklasnom principu tako da kasnije možete sami da kombinujete veštine i magije. To znači da iako npr. na početku izaberete ratnika, kasnije možete naučiti neke magije i koristiti luk i strelu i slično. Prvi deo je po načinu izvođenja više podsećao na Diablo, dok je drugi deo je više u fazonu igara kao što su Gothic i Risen sa izvođenjem iz trećeg lica i arkadnim borbama.

Igru počinjete kao Slayer koji je u potrazi za navodno poslednjim zmajem ali će ta vaša potraga doživeti zanimljiv preokret kada duša zmaja uđe u vas i sami postanete Dragon

Platforma:  
**PC, X360**

Razvojni tim:  
**Larian Studios**

Izdavač:  
**DTP Entertainment**

Internet adresa:  
**www.divinity2.com**

Maloprodajna cena:  
**Oko 40 evra**

Preporučena konfiguracija:  
**CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM,  
VGA nVidia GeForce  
6800GT sa 256MB**

Kao i skoro svakom novom RPG-u i ovde imate predmete čija se jačina gradija boji kojom je napisano ime



Kotrljanje je najefikasniji način za izbegavanje magije ali je izvođenje mnogo teže nego što deluje



Na ekranu sa borbenim veštinama možete videti i realnu primenu svake



Knight. Možete zamisliti kako će to uticati na vaše prijatelje i saborce kojima je glavna opsesija da istrebe sve zmajeve. Ali nije sve tako crno, jer ovaj preokret ima i pozitivnih strana jer dobijate mogućnost da se u pretvarate u zmaja kad god to poželite (osim naravno kad se nalazite u pećini ili slično). U ljudskom obliku čistite tamnice, prikupljate zadatke i slično dok kao zmaj možete prevaliti velike razdaljine za kratko vreme, odleteti do lokacija koje bi vam inače bile nepristupačne i naravno sejati vatru i strah gde god poželite. Što se tiče samih zadataka, njihovo rešavanje je prava poslastica jer skoro svaki zadatak možete rešiti na više različitih načina. Već na samom početku igre imate par ovakvih situacija. Već u prvom naselju, Broken Valley, imate par zadatak koje možete rešiti na više različitih načina. Primera radi, ljubavna afera između kovača i farmerove žene. Kada dobijete pismo od farmerove žene koja vas zamoli

da ga tajno odnesete kovaču. Ako završite u pismo shvatićete da ona vara muža sa kovačem i to vam se otvara par opcija, možete ucenjivati ženu i dostaviti pismo, ucenjivati kovača ili ispričati sve njenom mužu. Možda najzanimljivija opcija je da joj pročitate misli tokom razgovora i tako saznate lokaciju ključa od podruma. U podrumu ćete naći farmerov dnevnik u kojem piše da joj ovo nije prvi put da ga vara ali je on ubio njenog prethodnog ljubavnika. Ovo saznanje vam otvara nove opcije ucenjivanja i delovanja itd. Morate uzeti u obzir da svaka vaša odluka trajno utiče na dalji razvoj igre. U prethodno spomenutom za-

**Promena načina  
izvođenja je verovatno  
uzrokovana uspehom  
Gothic serijala koji je  
nasličniji ovom naslovu**

datku ako vaše rešenje prouzrokuje happy end za kovača i farmerovu ženu dobićete trajni popust na kupovinu opreme kod kovača. Kao što smo već spomenuli, pored izbora koji vam se standardno nude, imate i mogućnost da čitate misli, naravno uz određenu cenu. Svaki put kada pokušate nekom od sagovornika da pročitate misli, izgubićete jedan deo iskustvenih poena. Ipak ova opcija vam može otvoriti dodatno grananje u konverzaciji pa čak i otkriti pra-



ve namere sagovornika.

Što se tiče samog izvođenja, ako ste igrali neku od igara iz Gothic serijala, tada znate o čemu se radi. Sama borba je za nijansu jednostavnija, mada će početnicima trebati malo vremena da se naviknu.

Pored pretvaranja u zmaja i višestrukih rešenja zadataka, Divinity II ima još jednog keca u rukavu, a to je Battle Tower. Ovaj toranj predstavlja vašu bazu operacija i pristup nje-mu ćete dobiti nakon nekih 5-6 sati igranja, kada pobedite prethodnog vlasnika tornja, zlog necromancera. Pored toga što se iz bilo kog dela zemlje uvek možete teleportovati nazad u toranj, on vam omogućava i regrutaciju pomoćnika. To su tre-

**Belgijski razvojni tim  
se fokusirao samo na  
Divinity serijal (3 naslova)**

ner za borilačke i magijske veštine, čarobnjak koji vam poboljšava oklope i oružja, alhemičar će vam pravi napitke i necromancer čija je uloga da vam napravi pomoćnika. Da dobro ste pročitali, napravi. Kroz igru ćete sakupljati delove tela od kojih ćete kasnije napraviti svoju verziju Frankenštajna. Pored ovih pomoćnika tu su i trkači koje možete slati na razne misije pribavljanje raznih predmeta a kako biste bili sigurni da će se vratiti živi možete ih opre-mati kvalitetnijim oklopima i oružjem. Još jedna zanimljiva stvar je da na ekranu za treniranje veština, u donjem desnom uglu ima kratak film koji prikazuje kako izabrana veština izgleda u realnoj primeni.

Grafika u igri je sasvim solidna, dok je prateća muzika fantastična. Glumačka postava je takođe obavila svoj zadatak veoma dobro, tako da likovi deluje vrlo uverljivo.



# TALES OF MONKEY ISLAND

Shiver me, timbers!

Platforma:  
**PC**

Razvojni tim/Izdavač:  
**Telltale Games**

Internet adresa:  
**[www.telltalegames.com](http://www.telltalegames.com)**

Maloprodajna cena:  
**35 evra za celu sezonu**

Preporučena konfiguracija:  
**Procesor na 2GHz, 2 GB RAM-a, GeForce serije 7 ili ekvivalentni Radeon.**

# 92



- ✓ Sjajan humor.
- ✓ Dobre glavolomke.
- ✓ Vrhunska atmosfera.
- ✗ Malkice prelako.

**P**lay! broj 37 je bio obeležen opisima specijalnog izdanja prvog Monkey Islanda, opisom prve dve epizode igre Tales of Monkey Island, svojevrsnog oživljavanja ove sjajne humorističke P&C avanture, kao i intervjuom sa Danom Connorsom, glavnim bajom razvojnog tima. Ukoliko ste kojim slučajem propustili taj broj, nemojte da vas mrzi da ga pronađete (kad-tad će se pojaviti na našem redizajniranom sajtu), te da

pročitajte ta tri teksta. U ovom broju ćemo se "samo" ukratko pozabaviti sa preostale tri epizode koje zaokružuju ToMI u celinu.

Na oduševljenje svih fanova Guybrusha, LeChucka, i ostale plejade veselih likova, (a kojima su se prve dve epizode dopale) od treće epizode (Lair of the Leviathan) stvari se zahuktavaju. Ekipe iz Telltalea kao da se opustila, probila led sa prve dve

epizode, i onda krenula punom parom napred. Jasno se vidi da su veštiji u svakom pogledu. Epizoda bez ikakvih problema stoji sama za sebe i možete je odigrati potpuno van čitave sezone, a sa druge strane je potpuno uklopljena u priču i priprema igrača za dva završna poglavlja. Zaista, sve što se od Monkey Islanda očekuje, nalazi se u ovoj epizodi. Bizarne lokacije, suludi dijalozi, lagano smeškanje, veseli kikut i grohotni



smeh igrača, lagane zagonetke, pa i teške zagonetke, i naravno pirati. Ukoliko ste igrali Monkey Island tokom ranih devedesetih godina, ovo poglavlje će vas potpuno vratiti u to vreme.

Četvrta epizoda se, kako joj sam naziv (The Trial and Execution of Guybrush Threepwood) kaže, bavi suđenjem i egzekucijom našeg glavnog junaka – Guybrusha Threepwoda. Nije baš skroz na nivou treće i pomalo se čini da je ekipa iz Telltalea žurila da nas dovede do cliffhanger-a kojim se epizoda završava, kako bi nas držali kao na iglama do pojave finala. Ipak, osim pomalo zbrzane priče, i prelakih zagonetki u drugoj

polovini priče (zlobnici bi rekli da su tu da ne bismo gledali interaktivni film, a ne da bismo igrali avanturu), sve ostalo je na vrhunskom nivou i sigurno ćete biti potpuno spremni za završno poglavlje.

Na kraju sledi finale čitave sezone – Rise of the Pirate God. Iako počinje na način na koji je Egzekucija završena - laganim zagonetcama koje vas prosto same vode napred, bez mnogo napora, u drugoj polovini poglavlja doživete najboljih par sati Monkey Islanda u poslednjih 18 godina. Igra počinje da izgleda fenomenalno. Konačno se da primetiti da su svi likovi izgrađeni i da imaju ličnost (a neki koje smo godinama

pratili su pomalo i odrasli). Humor je na vrhunskom nivou, a i zagonetke su onakve kave bismo želeli da Telltaleovci prave još od prve epizode Sama i Maxa.

Šta reći na kraju? Kada se u jednom dahu odigra od početka do kraja, čitava sezona funkcioniše skoro savršeno uz par sitnijih padova u težini zagonetki. Ako to možete da ignorirate, oduševićete vas grafika, gluma, humor i priča. Bilo bi prejako reći da Tales of Monkey Island stoji rame uz rame sa prve dve igre u serijalu, ali su sigurno iznad Curse-a i Escape-a. Nadamo se da će neka sledeća sezona (a kraj ove sezone ostavlja prostor za dalje nastavke) biti još bolja.

Nemoguće je naći reči koje bi bile  
dostojne opisa ove slike

Budite prvi nindža klovn  
koji je spasio svet!  
U editoru je moguće  
dizajnirati izgled lika  
kojeg ćete voditi u  
kampanji

# NINJA BLADE

Doza japanskog adrenalina

72

PC

- ✓ Brz tempo igre koji drži pažnju
- ✓ Suludi stil igre
- ✗ Previše skriptovane akcije
- ✗ Mnogo bugova i tehničkih problema
- ✗ Direktan port sa konzole

**N**inja Blade je čedo saradnje japanskog razvojnog tima From Software i ruskog izdavača Noviy Disk. Prvenstveno izdata na X360 konzoli u aprilu igra je dostigla solidan uspeh., zbog čega su momci iz From rešili da se po prvi put okušaju na PC tržištu. Nažalost Ninja Blade je igra koja će u startu odbiti većinu PC igrača, pre svega zbog površno odrađenog porta sa X360. Kretanje kroz menije je tromo, grafika je siromašna za današnje standarde, a ko-

mande koje se pojavljuju na ekranu su i dalje za X360 džojped. Doduše uz njih se pojavljuje malim slovima i komanda na tastaturi, ali je u žaru akcije apsurdno dobijati informaciju od HUD-a da morate istovremeno stisnuti R1 i L kako bi izbegli smrt i ponovno učitavanje nivoa.

Igra se proteže na devet nivoa i za svaki je potrebno do sat vremena igranja za prelazak. Postoje česti checkpointi u toku nivoa, ali iz ne-

kog razloga nije moguće snimiti poziciju na pola nivoa i nastaviti drugi put, već ćete morati da krenete od početka.

Stil igranja se naizmenično smenjuje - Klasična 3D tabačina, rail shooter i quick time eventovi. Prvi stil vam daje najviše slobode, i urađen je u stilu Devil May Cry i Prince of Persia serijala, sa vezivanjem kombo udaraca, fatality potezima i korišćenjem okoline kako bi stekli prednost nad

Platforma:  
**PC, X360**

Razvojni tim:  
**From Software**

Izdavač:  
**Noviy Disk**

Internet adresa:  
**<http://www.ninja-blade.com/>**

Maloprodajna cena:  
**Oko 50 evra**

Preporučena konfiguracija:  
**Intel C2D E7300, ATI 3850  
512MB, 4GB**

**From Software je vlasnik Armored Core franšize koja se proteže na 13 delova raštrkanih na 5 različitih konzolnih sistema.**

neprijateljem. Na raspolaganju su tri oružja - par kratkih mačeva specijalizovanih za borbu protiv brzih protivnika, dvoručni mač koji jedini može da razbije oklop protivnika i katana, koja je balans između prva dva oružja. Naravno, kao svaki pravi nindža gospodarite elementima, koji su neka vrsta borbe na daljinu: Vetar, vatra i oluja će sem kao oružje služiti i kao način da napredujete kroz nivo, tako što će te gasiti vatre, rušiti zidove, paliti barijere, itd. Oružja i

magije unapređujete poenima koje skupljate od palih neprijatelja, koji ih bacaju u obliku crvenih kuglica. Žute kuglice služe za popunu energije, a tu je element istraživanja – u kontejnerima raštrkanim po nivoima se kriju unapređenja energije, mane, kao i nove šare za jesen/zima kolekciju. To što ste nindža ne znači da ne morate pratiti modu!

Rail shooter deo igre je prilično jednostavan: Uperite cev ka neprijate-

lju i roštiljajte. Jedina sloboda izbora je tip municije, gde birate između eksplozivnih granata za velike mete i klasičnih metaka za sve ostalo.

Quick time čini najveći deo igre, i svodi se na stiskanje pravog tastera u pravom trenutku. Ove sekvence se često pojavljuju u toku igre, ali vas neće uhvatiti nespreme jer će pred svaku Ken (ko bi drugi sem Japanaca nazvao ovako protagonistu) značajno gledati kameru u krupnom

Grafika je slaba za današnje standarde, ali nas je povremeno prijatno iznenadila



6 HITS!

 Borbe su napakovane  
 vizuelnim efektima

**Kada svedete energiju  
 bosa na nulu, ne  
 oklevajte! Ukoliko odmah  
 ne pokrenete Fatality  
 rizikujete da se vrati u  
 borbu sa napunjenom  
 energijom**

planu. Potrebno je stisnuti taster u momentu kad se poklopi sa krugom, in a osnovu toga igra daje ocenu preciznosti. Ove ocene nemaju uticaj na tok igre, već samo na krajnji rezultat. Ako omanete, bez brige - Ninja Blade će vas baciti samo nekoliko sekundi unazad, i vrlo retko će menjati redosled tastera.

Još jedna moćna alatka je ninja vision, koji prikazuje nivo energije i slabe tačke protivnika kada se aktivira. Sa ninja visionom ćete i usporiti svet oko sebe, a njegove jedine mane su

što konstantno crpi manu, i otpornost na udarce je za vreme njegovog trajanja smanjena.

Jedan razlog zbog kojeg vredi igrati Ninja Blade je suluda atmosfera koju je razvojni tim stvorio: Kao super moćni nindža ćete skakati sa solitera bez padobrana, prkositi zakonima fizike i zdravom razumu, voziti motor 300 metara u vazduhu, jahati rakete i raditi sve što nindže na steroidima rade. U kombinaciji sa quick time akcija na monitoru će izgledati spektakularno, a zalepljenosti za

ekran će doprineti i brz tempo igre, koji će vas povremeno bacati i u uzastobne borbe sa bosovima.

Nažalost, tu jednu prednost je tim From Softwarea prokockao površno obavljenim poslom portovanja, brojnim tehničkim propustima i nedostatkom bilo kakvog ekskluzivnog sadržaja, što je neoprostiva uvreda na račun vladajuće rase gejmerskog univerzuma. Ovaj naslov možete slobodno zaobići, osim ako ste hardkor fan mangi, nindži, džinovskih robota i klinkica u školskim uniformama.

Ninja vision



# GYROMANCER

Logička igra u jRPG omotu

**P**opCap Games je razvojno/izdavačka kuća koja se pojavila u Sjedinjenim Američkim Državama 2000. godine. Njihov prvenac je Bejeweled, igra zbog koje niste mogli sesti za kompjuter zbog baba, tetki, sestara i ostalih kompjuterski

nepismenih žena u porodici. Ova igra je prodana u preko 25 miliona primjeraka i osvojila brojne nagrade. Prvi koji su uvideli potencijal za još veću zaradu su momci i devojka iz Infinite Interactive, koji su napravili kulturni naslov Puzzle Quest: Challenge of the Warlords. Sa svojim zaraznim konceptom slaganja tri ili više jednobojnih dijamanta ukombinovanim sa pregršt magija kojima je moguće gađati protivnika, unapređivanjem likova, istraživanjem sveta i zanimljivom pričom, Puzzle Quest je približio maniju obrtanja dijamanta ozbiljnijim igračima, pružajući im i mogućnost da se preko interneta sukobe su drugim igračima.

PopCap je naravno odlučio da iskoristi trend i uzme parče ovog kolača kroz saradnju sa Square Enixom. Rezultat ove saradnje je novi RPG puzzle hibrid – Gyromancer. Kao osnova je uzet Bejeweled Twist, varijanta Bejeweleda gde umesto zamene dva susedna dragulja rotirate četiri dragulja u pravcu kazaljke na satu. Za ostatak se pobrinuo Square Enix upakivanjem u ruho klasičnog japanskog RPG-a.

Stavljeni ste u ulogu Rivala, moćnog maga u poteri za pobunjenicima koji žele da eliminišu kraljevsku lozu i PDV. Dublja priča postoji ali je toliko konfuzna i neinteresantna da ćete postati najbolji prijatelj sa Skipom,

tasterom u donjem desnom uglu. Ono što treba da znate je da kao moćni mag ne prljate svoje ruke, već imate stvorenja koja će voditi borbu u vaše ime. Svako stvorenje ima jedinstveni set veština i afinitet ka boji. Pored svake veštine je skala koja se lagano puni svaki put kad složite set dijamanta. Ako su ti dijamanti u boji vašeg stvorenja, bonus je veći. Kada se skala napuni pojavljuje se trepereći dijamant u kome je zaključana ta veština. Potrebno je taj dijamant složiti sa još dva ista da bi se veština oslobodila. Ali šta protivnik radi za to vreme? Ništa, pošto sve zavisi od vas. PopCap je napravio drugačiji pristup u odnosu na Puzzle Quest – protivničko stvorenje

Kakav bi to bio jRPG bez goth plavuša i pirsovanih metalaca?

Platforma:  
**PC, X360**

Razvojni tim:  
**PopCap, Square Enix**

Izdavač:  
**Square Enix**

Internet adresa:  
**<http://dlgames.square-enix.com/gyromancer/>**

Maloprodajna cena:  
**Oko 17 evra**

Preporučena konfiguracija:  
**P4 2GHz, 1GB DDR, GF6600**

# 76



- ✓ Zarazna logička igra
- ✓ Veliki broj sati ako želite očistiti igru
- ✗ Slab RPG element
- ✗ Vizuelno siromašna igra



Istovremenim aktiviranjem više veština možete eliminisati protivnika u jednom potezu

**Breakthrough vam omogućuje da u jednoj borbi vaše stvorenje baca jače magije**

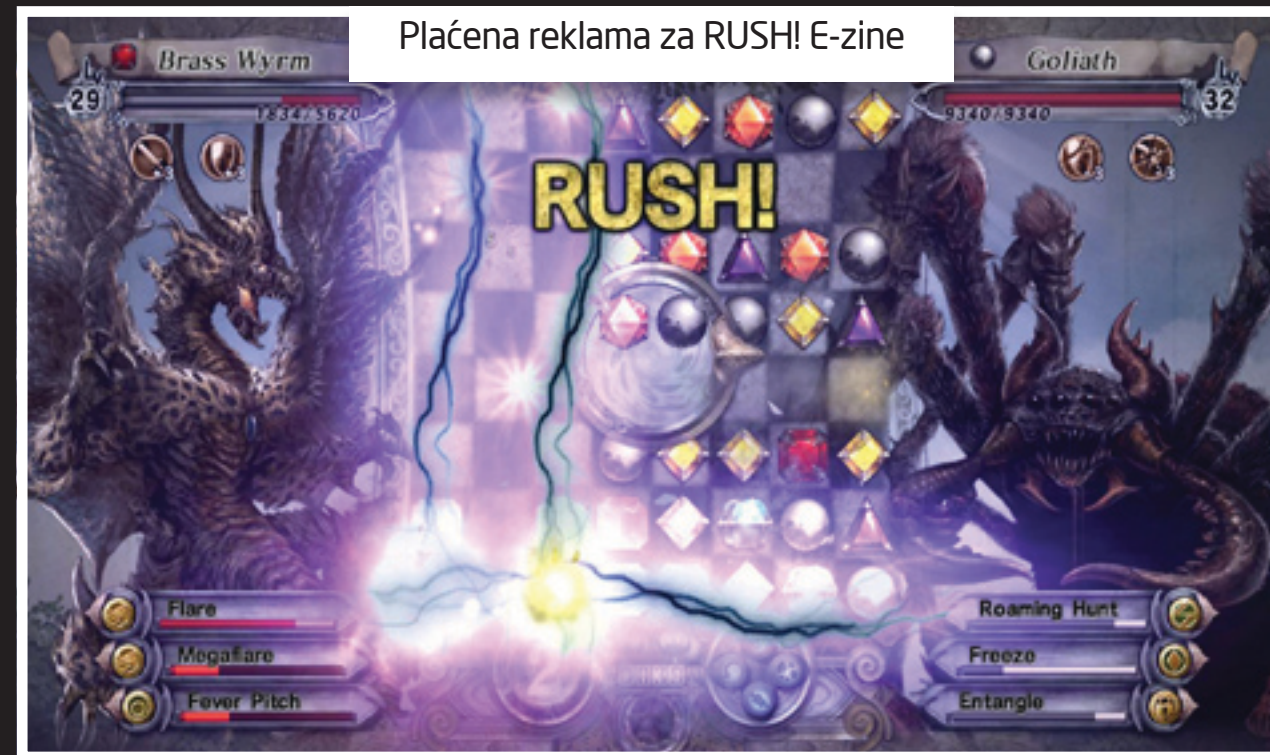
**Koristite Magick Mirror i Magick Key samo u krajnjoj nuždi – broj im je ograničen i do novih je veoma teško doći.**

i njegove veštine su prikazane na tabli, ali igrač jedini vuče poteze. Kada se protivnička skala veštine napuni pojavi se dijamant sa brojem i lobanjom. Svakim povlačenjem poteza brojčanik se smanji za jedan, dok na kraju ne eksplodira i nanese povrede vašem stvorenju. Protivničke veštine poništavate na dva načina: Direktno (uništavanjem delova table svojim veštinama ili slaganjem dijamantata iste boje) i indirektno (slaganjem dijamantata u boji protivničkog stvorenja se protivniku ne

puni skala). Takođe pravljenjem dužih lanaca i uništavanjem više lanaca jednim potezom punite brže skalu. Pobednik je onaj koji protivničko stvorenje svede na nula energije.

Svet se sastoji od desetak nivoa dizajniranih u obliku lavirinata kroz koje se morate probiti do cilja. Izazov je u tome što se morate probiti samo sa tri stvorenja na raspolaganju (od pedesetak mogućih), a povrede nanete u borbi ostaju sve do kraja nivoa. Ako izgubite sva tri stvorenja kreće-

te iz početka. Nivoi su interesantno dizajnirani i većina ima jedinstvenu mehaniku prelaženja kojom razbijaju monotoniju šetanja od jedne do druge borbe. Da bi očistili nivo često ćete morati ponovo da se vraćate na njega, jer je veoma teško pobeđivati protivnike mnogo višeg nivoa. Razlika u nivoima između vas i protivnika se ispoljava u brzini stvaranja lobanja – 10 nivoa jači protivnik će u svakom krugu da spušta bar po jednu lobanju. Kada pređete kampanju i očistite nivoe na raspolaganju su



Plaćena reklama za RUSH! E-zine



Nivoi su nepregledni

vam elitni nivoi gde su svi protivnici 50. nivo, kao i arena gde morati jednim stvorenje da pobedite u seriji uzastopnih mečeva.

Sa tehničke strane je Gyromancer slabo urađen. Mape su nepregledne i vizuelno monotone, dijalози su urađeni u stilu slajd šoua, jedino su sami mečevi atraktivno urađeni, sa raznim efektima prilikom sklapanja dijamantata. Muzičke numere se dobro uklapaju ali ih je vrlo malo pa će vam brzo dosaditi. Pošto je uporedo

rađen za PC i X360 interfejs je prilično konzolaški što se neće svideti PC igračima.

Sumiranje utisaka u ocenu u ovom slučaju nije lako. Sa jedne strane se mora priznati da je igra siromašni brat Puzzle Quest, i štucrom grafikom i plitkim RPG elementom. Ali ipak Gyromancer je u osnovi logička igra, i oni kojima se ovakav stil igre sviđa će biti nagrađeni stotinama sati vrtenja dragulja, makar do izlaska Puzzle Quest 2.



# THE SIMS 3 WORLD ADVENTURES

Prva u nizu ogromnog broja ekspanzija koje nas očekuju narednih godina

Do sada je objavljeno  
17 ekspanzija  
za The Sims igre

# 86



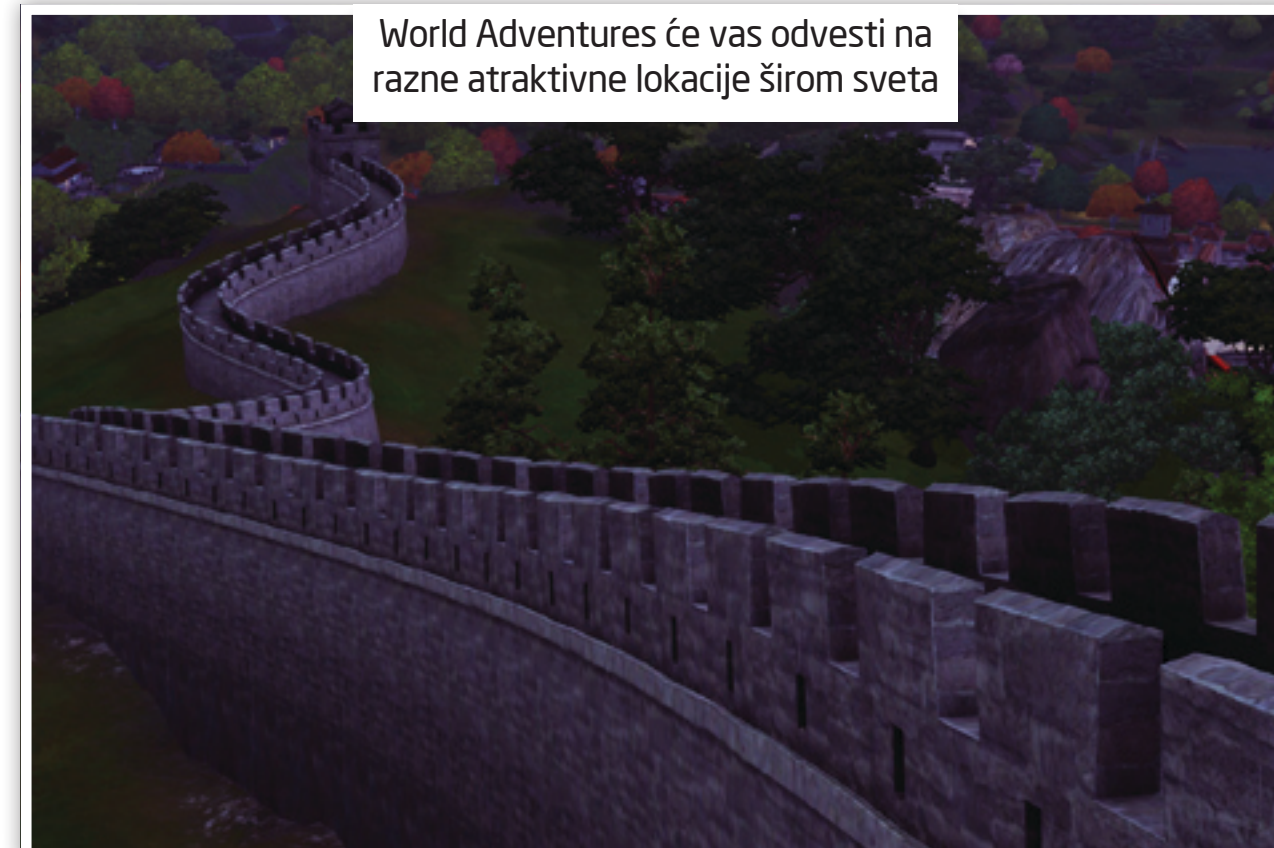
- ✓ Značajno proširuje originalnu igru
- ✓ Destinacije su interesantne
- ✗ Lake zagonetke na zadacima
- ✗ Ideja koja je već korišćena u serijalu
- ✗ Bagovi i ispadanje igre na desktop

Verujemo da je broj onih koji su iznenađeni pojavom dodatka za The Sims 3, gotovo jednak onima koji veruju da neće biti novih proširenja ove igre, čitajte – vrlo mali. Usled ogromnog uspeha serijala, lako je bilo predvideti da će i The Sims 3 pratiti ustaljeni koncept objavljivanja dodatnih diskova i izvlačenje maksimuma (novca) iz poslednje iteracije. Ruku na srce, priroda igre im možda i dozvoljava da urade tako nešto.

Prva u nizu ekspanzija je World Adventures, koja će odvesti vaše simiće van poznatog okruženja, u gradove Shang Simla (Kina), Al Simhara (Egipt) i Champs Les Sims (Francuska). Ideja će vam se sigurno učiniti po-

znatom, što i nije preterano dobro, jer smo želeli kreativnije koncepte za prvi dodatak. Ipak, pored interesantnih lokacija za obilazak i svega onoga što možete da očekujete od ovakvog proširenja, ono donosi i nekoliko veoma interesantnih inovacija. Pre svega, da biste uopšte otputovali, potrebna vam je viza (zvuči poznato?), koja će vam u početku biti izdata na tri dana, a češćim odlascima, ovaj period će se produžavati. Nakon toga, potrebno je da prikupite dovoljno novčanih sredstava i spremni ste za polazak.

Put u egzotične zemlje ne obuhvata samo turistički obilazak lokacija kao do sada, već i nekoliko zanimljivih misija. Opcioni zadaci postavljeni su



World Adventures će vas odvesti na razne atraktivne lokacije širom sveta



Platforma:  
**PC**

Razvojni tim:  
**EA Black Box/The Sims Division**

Izdavač:  
**Electronic Arts**

Internet adresa:  
**www.thesims3.com**

Domaći distributer:  
**www.extremecc.rs**

Maloprodajna cena:  
**2499 dinara**

Preporučena konfiguracija:  
**Intel Pentium III 2 Ghz ili ekvivalentan AMD, 1GB RAM, grafika sa 128 MB**



Simsi na putovanjima mogu da savladaju i borilačke veštine



elementima pozajmljenim iz novih kultura, a na raspolaganju vam je i nova odeća, dok će vaši simići moći da koriste novonaučene veštine sa njihovih putovanja. U Build modu, svakako najbitnija novina je mogućnost gradnje podruma vaše kuće, koji može da „ide” i do četiri sprata ispod zemlje. Naravno, ostavljena vam je puna sloboda kako želite da on izgleda, od kreacije običnog ili vinskog podruma pa sve do egipatske grobnice.

Ono što je bitno spomenuti je da nove lokacije i neki od postojeća

dva grada nisu direktno povezani, već između njih postoji učitavanje. To znači da kada recimo odete u Egipat iz Riverviewa, ovo naselje ostaje zamrznuto kao u prethodnim igrama, tako da se radnja nastavlja tek kada se vratite sa putovanja. Osim što se time gubi jedna od najboljih novina treće The Sims igre u serijalu,

**Nove sposobnosti simića  
koje mogu da se nauče  
su borilačke veštine,  
fotografisanje i  
pravljenje nektara**





radnja koja se dešava na egzotičnim mestima čini se kao potpuno odvojena igra.

Grafičke promene nisu preterano vidljive, ali to još uvek ne predstavlja nedostatak. Na žalost, to znači da endžin i dalje poseduje velik broj bagova, vezanih za pucanje tekstura i ispadanje na desktop. Ove probleme je iskusio ne mali broj igrača, ali

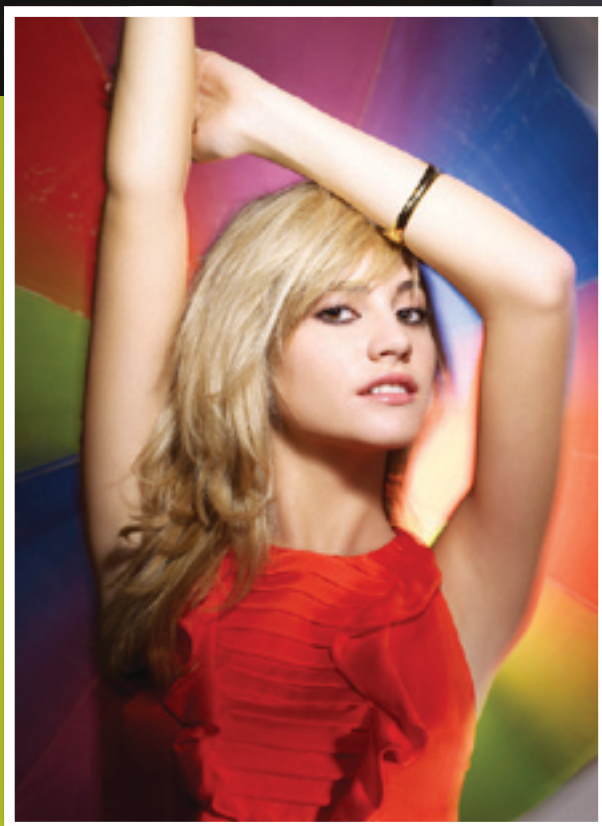
**Od 2000. godine prodato je 100 miliona naslova iz Franšize**

se na njihove ispravke i dalje čeka. Dizajn novih gradova je maštovit i poseduje veliku dozu autentičnosti, a na oficijalnom sajtu već mogu da nađu neke poznate zgrade za download, koje su kreirali samo igrači. Muzyka je obogaćena solidnim brojem novih pesama, a svakako se izdvajaju poznati izvođači Pixie Lott, Nelly Furtado i LeAnn Rimes koje su prepevale svoje hitove na simlish jezik.

Zamišljen slično kao The Sims: Vacation i The Sims 2: Bon Voyage, sa novim i znatno širim konceptom, World

Adventures ipak donosi dosta toga različitog u odnosu na ono na šta smo navikli u prethodnicima. Ukoliko imate instaliran The Sims 3, ovaj naslov je definitivno vredan pažnje, a ako ste se nadali gomili dodatnih elemenata za dekorisanje enterijera i eksterijera vaše kuće, strpite se još malo dok ne izađe High-End Loft Stuff paket, koji se očekuje početkom februara 2010. godine.





# Pixie od piksela

Kako bi dodatno promovisao World Adventures, EA je angažovao britansku pop zvezdu Pixie Lott. Ova mlada pevačica je u tu svrhu snimila novi spot za svoj veliki hit Mama Do (uh oh, uh oh) u kome peva na engleskom a njena virtuelna kopija na jeziku Simsa! Naravno, pesma je sastavni deo soundtrack-a ove ekspanzije.

Pixie Lott je rođena 12. januara 1991. u Londonu, kao Victoria Louise Lott. Njen debitantski album „Turn It Up“ je objavljen 14. septembra 2009, i postigao je veliki uspeh u Velikoj Britaniji ali i ostatku Evrope. Osim Mama Do, sa njega je skinuto još nekoliko uspešnih singlova kao što su Boys and Girls i Cry Me Out.



PROŽIVI NEZABORAVNE AVANTURE  
ŠIROM SVETA

# The SIMS<sup>3</sup>

## WORLD ADVENTURES

### EXPANSION PACK\*

12<sup>TM</sup>

www.pegi.info

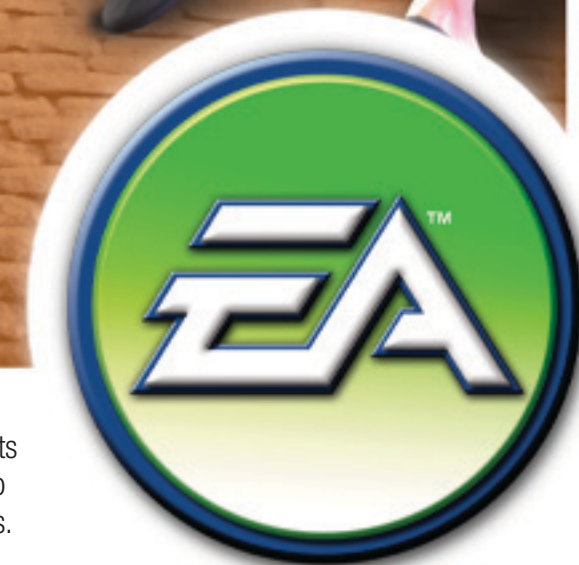
\*Za igranje je  
neophodna  
originalna  
igra The Sims 3.

PC  
DVD  
ROM

Mac



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, The Sims 3 logo, and The Sims 3 plumbob design are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.



# F1 2009

Da li je uopšte moguće napraviti kvalitetnu simulaciju vožnje za Wii? F1 2009 ima nešto da kaže na tu temu

**P**re nekih desetak godina, F1 simulacije su bile vrlo brojne, i zastupljene praktično na svim aktuelnim igračkim platformama. Zlatni period završen je u prvim godinama trećeg milenijuma, jer je na tržištu ostao samo Sony sa svojim

Formula One serijalom, kojeg su mogli da igraju jedino vlasnici nekog od PlayStation sistema. Nakon isteka licence 2006. godine, niko se nije usudio da je otkupi, čak ni Electronic Arts koji je procenio da je pravljenje igre sa Formula 1 tematikom veliki rizik. Najviše hrabrosti pokazao je Codemasters, a prvi plod njihovog rada je F1 2009.

S obzirom na svoju istoriju izdavanja polusimulacija kao što su DiRT ili GRID, mnogi su se bojali da tako nešto očekuje i ovo ostvarenje, pogotovu verziju za Wii. Neke stvari idu u prilog tome - bez obzira za koji tim da se odlučite, primetićete da je svaki od njih opremljen KERS sistemom za povratak kinetičke energije, iako neki tu opciju nikada nisu ni planirali. Sa druge strane, mogućnost podešavanja bolida je vrlo impresivna i

sigurno će zadovoljiti svačije apetite. Upravljački sistem nudi nekoliko opcija, ali je svakako najinteresantnije koristiti Wiimote kao volan. Naravno, ako nešto savršeno funkcioniše u jednostavnom Mario Kart-u ne znači da će isti slučaj biti i u daleko kompleksnijem ostvarenju posvećenom sportu koji zahteva izuzetnu preciznost i minimalno toleriške greške. Ipak, period uvodnog privikavanja koji ćete jednostavno morati da prođete itekako je vredan, jer ćete shvatiti da je Sumo Digital vrlo impresivno implementirao motion sensor kontrole, dokazavši da one imaju smisla i u ozbiljnijim igrama. Ukoliko ipak više volite tradicionalniji sistem, postoji mogućnost priključivanja classic kontrolera.

AI ipak ne doprinosi uzbudjenjima u trci, jer vozi prilično dosadno, do tačke da često nije u stanju da iskoristi greške koje napravite. Standardna boljka mnogih F1 simulacija javlja se i ovde – protivnici će se ponekad jednostavno zakucati u vas, a incidenti u prvoj krivini nakon starta su uobičajena pojava. Naravno, taj problem je najlakše rešiti isključivanjem oštećenja koja iovako nisu bogzna koliko impresivna. Na primer, udarac u zid pri punoj brzini

Platforma:  
**Wii**

Razvojni tim:  
**Sumo Digital**

Izdavač:  
**Codemasters**

Internet adresa:  
**<http://www.codemasters.co.uk/games/index.php?gameid=3071&format=>**

Maloprodajna cena:  
**Oko 50 evra**

Podržava:  
**Classic controller**

81



- ✓ Motion kontrole su odlične
- ✓ Mogućnost igranja šampionata u split screen-u
- ✓ Challenge mod je zanimljiv
- ✗ Slaba prezentacija
- ✗ Karijera je urađena na brzinu
- ✗ Model oštećenja je vrlo skroman



Svi timovi imaju KERS, čak i oni koji u stvarnosti nisu ni razmatrali tu opciju



Razlika između bolida je vrlo primetna - nije svejedno da li ste za upravljačem Force India ili BrawnGP-a



F1 2009 je prva simulacija sporta sa noćnim trkama

neće pretvoriti bolid u olupinu, već ćete samo polomiti prednji spojler!

ga očigledno morati da čekamo do F1 2010 za PS3, Xbox 360 i PC.

Osim standardnog quick race i time attack režima, tu je i šampionat, kojeg je moguće igrati u split screen-u, što u F1 igrama nismo videli još od Power F1 koji se pojavio pre 12 godina! Karijera vas stavlja u ulogu početnika koji tek treba da se izbori za mesto u nekom od najslabijih timova Formule 1, a zatim da napreduje ka najmoćnijim ekipama kakve su 2009. bile Brawn GP ili Red Bull. Problem je što ovaj mod traje svega 3 sezone, ali i što se ne razlikuje dovoljno od klasičnog šampionata. Zapravo, jedino što ga čini različitim jeste komunikacija sa šefovima putem vrlo jednostavnog e-mail sistema, praktično iskopiranog iz Formula One 2006. Nešto interesantniji je Challenge mod, koji pred vas postavlja oko 70 zadataka i takođe može da se igra udvoje. Pravi multiplejer je potpuno izostao, pa ćemo na nje-

Formula 1 je jedan od najglamuroznijih sportova na svetu, ali je Codemasters uradio vrlo malo da to dočara. Prezentacija je spartanska, počevši od jednostavnih menija, preko grafičke podloge koja nas ne bi oduševila ni da je u pitanju naslov za PlayStation 2. Insistirajući na tome da igra radi u 60 fps, razvojni tim je žrtvovao veliki broj detalja oko staze, ali i same bolide. Problem je međutim u tome što u tome nije uspeo – frame rate vrlo često šeta gore-dole, već u zavisnosti od broja vidljivih objekata na ekranu, i to je itekako vidljivo golim okom, mada iskreni da budemo, ne utiče preterano na gejملهj.

F1 2009 je solidna simulacija, namenjena fanovima koji su godinama čekali na novo ostvarenje posvećeno Najbržem Cirkusu. Opet, ako niste ljubitelj sporta, teško da ćete to sada postati.

Grafički engine praktično je identičan kao na PlayStation-u 2

# PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Platforma:  
**Wii**

Razvojni tim:  
**Konami**

Izdavač:  
**Konami**

Internet adresa:  
**[www.konami-pes2010.com](http://www.konami-pes2010.com)**

Maloprodajna cena:  
**Oko 50 evra**

Podržava:  
**Classic controller**

Da li postoji opravdanje za izbacivanje već drugog PES-a za Wii u 2009? Nismo baš sigurni u to.

**Z**a razliku od PES-a 2009 koji se na Wii-ju pojavio tek na proleće 2009, PES 2010 je izašao svega par nedelja nakon verzija za next-gen sisteme i PC. To znači da je Konami imao svega 7 meseci za njegov razvoj, pa se opravdano postavlja pitanje šta je urađeno za ovako kratko vreme.

Sav sadržaj iz prošlog izdanja je pri-

sutan, uključujući i Master ligu koja nažalost nema sve funkcije iz temeljno obnovljenog PS3/Xbox 360/PC izdanja, što je jako teško opravdati. Ukoliko ste već igrali ovaj mod ili Champions Road u PES-u 2009, primetićete da u njima nema apsolutno ničeg novog, što bi vas motivisalo da im se opet posvetite. Iz ko zna kog razloga, na spisku režima ni ovoga puta nije Become A Legend,

mada ako je za utehu, on i ovako jako zaostaje za Be A Pro iz FIFA serijala. My Team je zato jedina prava novina koja vam dozvoljava da sastavite ekipu od Mii likova na svojoj konzoli. Ovako kreiran tim zatim možete koristiti u svim modovima sem Champions Rода i Master lige i vremenom unapređivati.

Kao i ranije, igra nudi dva kontrolna

# 84



- ✓ My Team je zanimljiva novina
- ✓ Unapređeno izvođenje slobodnih udaraca
- ✗ I dalje nema Become a Legend mod
- ✗ Problem sa nelicenciranim sadržajem je veći nego u ostalim izdanjima
- ✗ Vrlo malo promena u odnosu na PES 2009



PARIS SAINT-GERMAIN



O J O V O D O N



500

My Team je jedina prava  
novost u ovom izdanju


sistema. Za tradicionalno izvođenje biće vam neophodan classic controller (idealno njegova Pro varijanta koja ima 4 tastera na poledini), kada PES 2010 već neodoljivo podseća na starija izdanja za PlayStation 2. Originalni playmaker sistem je ipak

**Iako poseduje licencu za Ligu Evrope, Konami je izostavio iz ove verzije**

ono što ovo izdanje čini toliko interesantnim, iako privikavanje na nje ga može da potraje. Prolazak kroz osnovne treninge dovoljan je da se pohvataju osnove, ali je za puno upoznavanje sa igrom potrebno mnogo više vremena. Stvari i dalje najbolje funkcionišu dok ste u fazi napada – mogućnost da slobodno određujete kretanje igrača na terenu je fantastičan kvalitet, koji čini da

tradicionalni problemi sa AI rutinom budu mnogo manje uočljivi nego u svim ostalim verzijama PES-a. Sa defanzivnim segmentom smo opet imali problema, jer se jasno oseća nedostatak kontrole. Frustraciji doprinose i golmani, koji i dalje brane prilično loše, pa je broj jeftino primljenih golova viši nego što bi smeo da bude.

PES od svojih najranijih dana ima problema sa licenciranim sadržajem, što je posebno evidentno u prethodnih par godina. Ipak, zahvaljujući vrednoj zajednici, brzo se pojavljuju patchevi i option fajlovi koji to rešavaju. Međutim, to ne važi za Wii. Save file je nemoguće iskopirati ukoliko nemate softverski modifikovanu konzolu, a čak i da zadovoljavate taj uslov, procedura nije baš jed-

nostavna. Upravo to je i razlog zbog čega je trenutno nemoguće pronaći bilo kakav option fajl na Internetu! Naravno, uvek možete sami da prepravljate imena igrača, timova, sređujete dresove i kopačke, ali verujemo da 99% igrača nema ni živaca ni vremena za tako nešto.

O online-u je teško reći nešto više, jer barem u ovom trenutku, funkcioni-



Kontrolni sistem je vrlo malo unapređen, ali je i dalje najveći kvalitet igre

## Slaba prodaja PES-a 2009 za Wii glavni je razlog zašto se PES 2010 pojavio već sada

še vrlo loše. Ukoliko je vaš Wii povezan na Internet, bićete u prednosti, makar zato što postoji mogućnost periodičnog preuzimanja osveženih sastava timova.

Grafički, igra je praktično identična prethodnom izdanju, što nimalo ne iznenađuje. U pitanju je rafinirani PlayStation 2 engine koji je poboljššan povećanjem rezolucije na 480p i podrškom za widescreen, ali se osim toga ne razlikuje mnogo od PES-a 2010 za ovu platformu. Wii je svakako sposoban za više, pa bi Konami za sledeći put mogao barem da poradi na licima igrača i povećanju kvaliteta tekstura, koje su sada izuzetno mutne. Sa pozitivne strane, licencirana muzička podloga je veliki pozitivan pomak u odnosu na generičke melodije iz prethodnika, ali je komentar i dalje gori neko u bilo kojoj aktuelnoj sportskoj simulaciji.

Da li je PES 2010 najbolja fudbalska simulacija za Wii? Odgovor na ovo pitanje jeste pozitivan, ali ništa što ovo izdanje donosi nije radikalno novo u odnosu na prethodno. Žrtvovanje vremena za razvoj kako bi se što pre izašlo na tržište moralo je da ima određenu cenu, a ona je po nama prevelika. Stoga, PES 2010 možemo toplo da preporučimo jedino igračima koji nisu igrali prethodnika. Svi ostali će osetiti vrlo jak déjà vu.





## A4 TECH OPTICAL GAMING MOUSE



## BIOSTAR ZA 775 I AM3

## PREPORUKE ZA KUPOVINU



# A4 TECH OPTICAL GAMING MOUSE

i njegov mlađi brat

A4Tech je, nesumnjivo, sve dominantniji brend u srednjem segmentu tržišta, odnosno među korisnicima koji ne žele da izdvoje puno novca, a hoće da imaju kvalitetan periferni ure-

mišu X-750, popularnom gaming „glodaru“ koji je premijeru doživeo pre više od dve godine. Danas vam predstavljamo svojevrsnog „naslednika“



ovog miša, X-710BK, i njegovog mlađeg, ili preciznije, manjeg brata – X-710MK.

đaj. Ovo je donekle potvrđeno i time što se sve veći broj multiplayer igrača okreće A4 Tech proizvodima, među prvima

**Ono što razlikuje ovog miša od prethodnika jeste specijalni softver za pravljenje makroa.**

dupli klik, a tu su i dva tastera koje pritiskate palcem. Samim tim, Optical Gaming Mouse nije ergonomski, iako bi možda na prvi pogled tako moglo da deluje.

Kao što ste već navikli, promenu DPI prati i promena boje isijavanja miša, što omogućava a lako znate u kojoj se „brzini“ nalazite, a one su – 400, 800, 1200, 1600 i 2000 DPI. Ono što razlikuje ovog miša od prethodnika jeste „Oscar“, specijalni A4 Tech softver koji se koristi za pravljenje makroa, odnosno formiranje više funkcija samo jednim klikom miša. Tako recimo možete kupiti sve potrebno oružje u Counter Strike-u kao i municiju i bombe klikom na samo jedan klik. Ili se možete okrenuti za 180 stepeni takođe samo jednim klikom. Mogućnosti su mnogobrojne i zavise samo od vas. Takođe, X-710BK u sebi poseduje i 16 kilobajta me-

**X-710BK nije miš i za levoruke, iako možda na prvi pogled deluje tako**

morije što je dovoljno da zapamtite sve potrebne komande i konfige, i zatim miša ponesete i prikačite na bilo koji drugi računar, a sva podešavanja i dalje imate sa sobom.

Što se tiče X-710MK, u pitanju je manja verzija X-710BK, namenjena svima onima koji žele sve ono što sa sobom ima da donese novi miš iz X7 serije, ali im oblik iz nekog razloga ne odgovara, ili im je jednostavno šaka manja od potrebne da bi se uspešno upravljalo X-710BK mišem. I pored ovoga, razlike nema – oba miša poseduju iste karakteristike – tu je odziv od 3 do 30 milisekundi, 6500 frejmova u sekundi, 5,8 megapiksela u sekundi u smislu procesiranja slike a maksimalna akceleracija je 15g. Čak je i dužina kablja identična kod oba modela i



	A4Tech X-710BK	A4Tech X-710MK
Broj tastera	5	5
Rezolucija	2000 DPI	2000 DPI
FPS	6500 fps	6500 fps
Procesiranje slike	5,8 megapiksela	5,8 megapiksela
Maks. akceleracija	15 g	15 g
Memorija	16 kB	16 kB
Cena	oko 15 evra	oko 15 evra
Kontakt	www.telix.rs	www.telix.rs

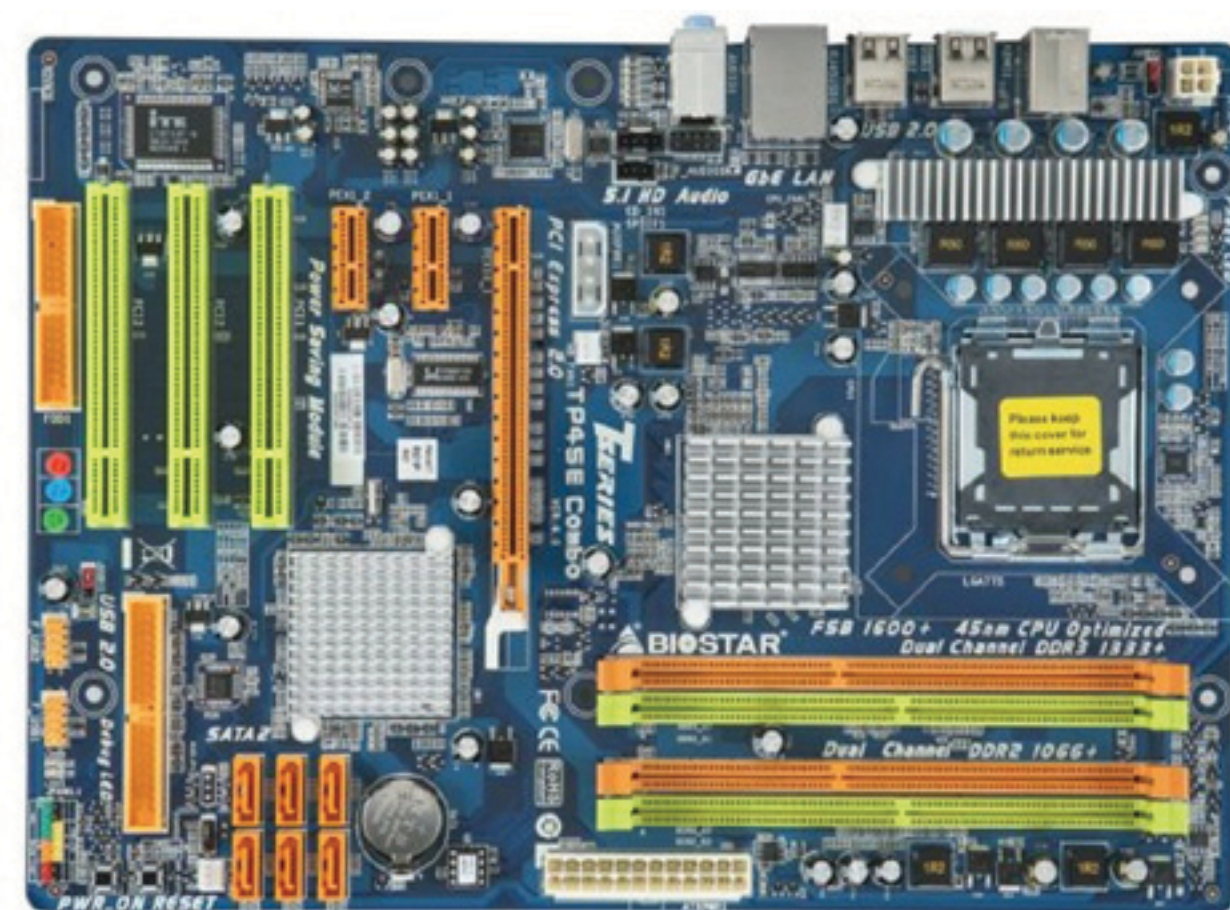
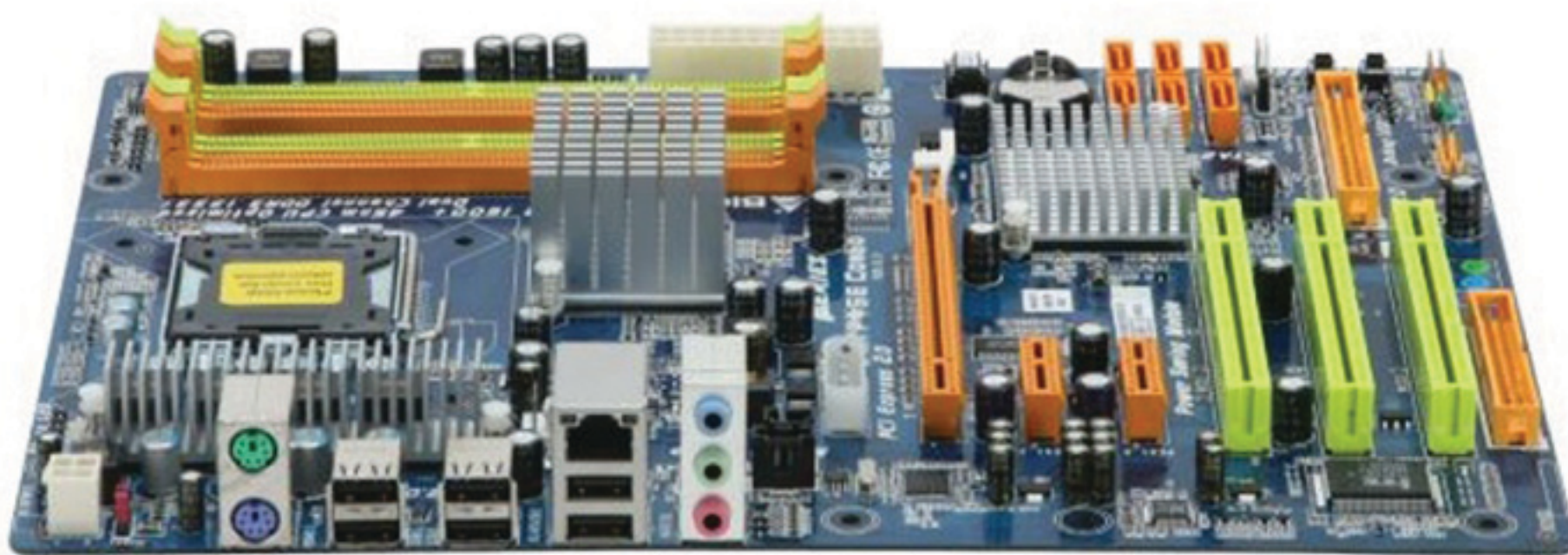
Vrsta hardvera:  
**Mouse**

Uređaj:  
**A4Tech X-710BK, X-710MK**

Kontakt:  
**www.telix.rs**

iznosi 1,8 metara.

Sve u svemu, A4 tech je ponudio tržištu još jedan sjajan uređaj, X-710BK, ali nije zaboravio ni na one sa specijalnim zahtevima, odnosno manjom šakom, kojima je namenjen X-710MK.



# BIOSTAR ZA 775 I AM3

## Potpuna pokrivenost

**D**a se Biostar svojski trudi da pokrije svaki segment tržišta matičnih ploča, uverava nas iz meseca u mesec. Ovoga puta su nam stigla čak tri modela prilično različite orijentacije i ciljne grupe kupaca. Interesantno je i da su ploče za LGA 775 koje imaju slotove za DDR3 memoriju prilično retke zverke na tržištu, a upravo takve dve smo dobili u ovom paketu.

Ključni „feature“ ploče Biostar TP45E Combo je posedovanje DDR2 i DDR3 slotova na sebi. Ovakva kombinacija sada možda i nije preterano atraktivna jer se procesori koji obavezno zahtevaju DDR3 polako spuštaju u prihvatljiviji cenovni rang, a tu kupac onda nema izbora što se tiče memorije, ali je mogla biti interesantna donedavno, kada je apgrejd memorije možda imalo smisla odložiti

za kasnije. Naravno, DDR2 i DDR3 se na ovoj ploči ne mogu koristiti istovremeno, tako da su korisniku dostupna dva DDR2 (maksimalno 1066 MHz putem overkloka) ili dva DDR3 slotova (maks. 1333 MHz putem overkloka), koja mogu da prime najviše 8 odnosno 4 GB memorije. Ploča je bazirana na kombinaciji čipova Intel P45+ICH10 i predstavlja vrh Intelove ponude za desktop računare sa Core 2 procesorima. Ipak, ostatak je relativno siromašan, pa su „solid“ kondenzatori zalemljeni samo na ne naročito impresivnoj naponskoj sekciji ploče, korišćen je Realtekov čip koji daje šestokanalni zvuk, nema ništa od dual LAN priključaka, a tu je samo jedan PCI Express x16 v2.0 slot (što se ne može uzeti kao velika mana, ali se ploča ovime sasvim sigurno diskvalifikuje iz high-end kategorije). S obzirom na cenu

od oko 90 evra, TP45E Combo sada teško može da uđe u najuži krug izbora ploče za jedan Core 2 računar, naročito kada se uzme u obzir da su dobici korišćenjem DDR3 memorije uz LGA 775 procesore mizerni i da „dualnost“ u vezi sa memorijom sada nije prednost, već nepotrebno podiže prodajnu cenu. Interesantno je da je gotovo ista „dualna“ ploča

**Ključni „feature“ ploče  
Biostar TP45E Combo  
je posedovanje DDR2 i  
DDR3 slotova na sebi.**

iz Biostara, samo sa P43 umesto P45 čipa (model TP43E Combo), kod domaćeg distributera jeftinija oko 25 evra.

Biostar P43D3, sa druge strane, sadrži samo slotove za DDR3 memoriju, a u dva podnožja može se instalirati najviše 4 GB RAM-a. Zbog odnosa FSB:RAM, procesori sa magistralom na 800 MHz izvlače najviše 800 MHz iz DDR3 modula što ih automatski diskvalifikuje iz upotrebe, pa je ovakvu ploču logično koristiti jedino sa Core 2 Quad modelima za potrebe

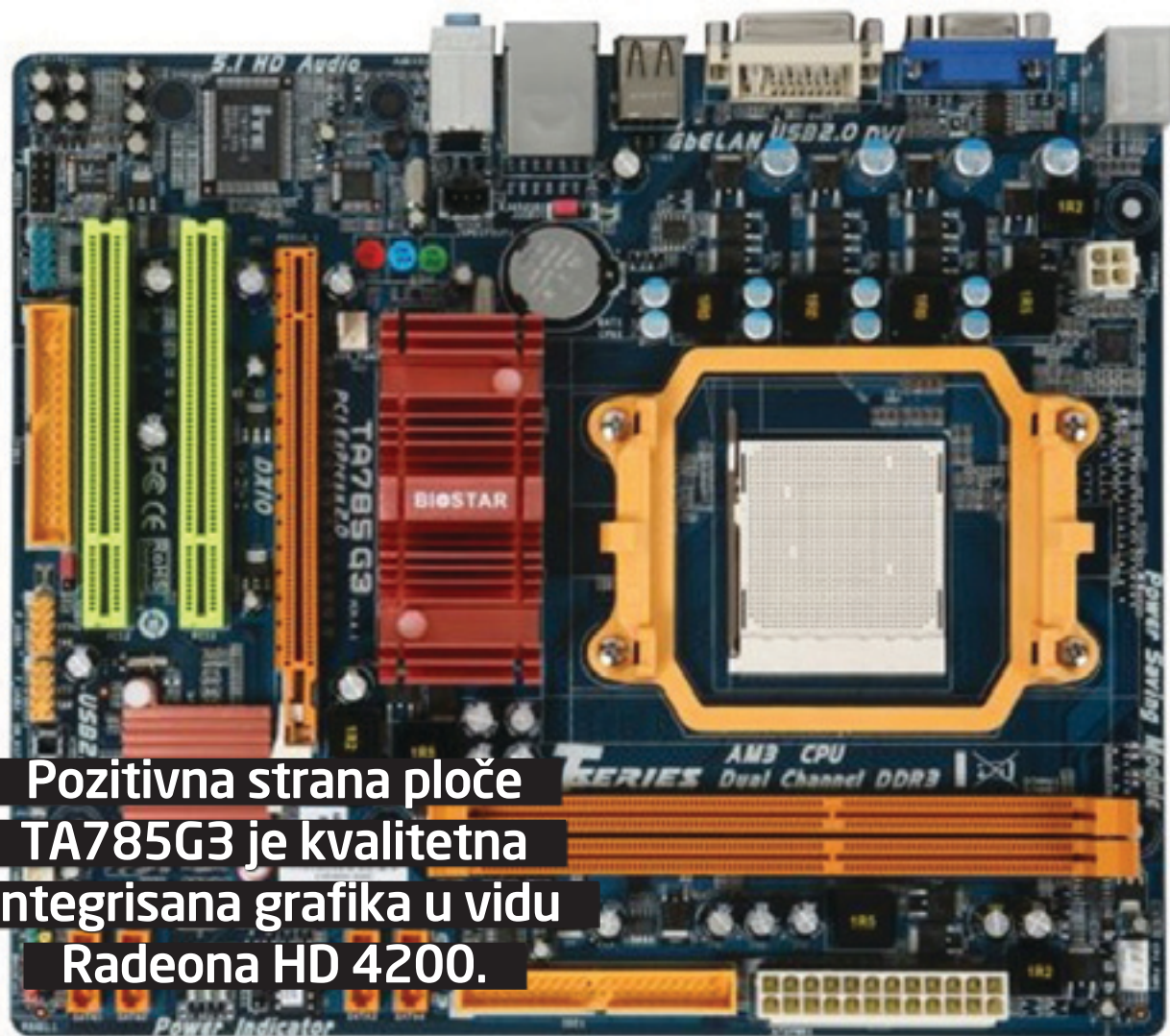
Vrsta hardvera:  
**Motherboard**

Uređaj:  
**Biostar TP45E Combo,  
P43D3, TA785G3**

Kontakt:  
**www.telix.rs**

neke jače radne stanice. Sam format ove P43 ploče je neuobičajen pa je ona pune ATX dužine, ali je širina na nivou mikro ATX modela. Što se tiče dodatka, ploča je još siromašnija od

	Biostar TP45E Combo	Biostar P43D3	Biostar TA785G3
CPU podnožje	Intel LGA 775	Intel LGA 775	AMD AM3
Čipset	Intel P45+ICH10	Intel P43+ICH10	AMD 785G+SB710
Mem. slotovi	2x DDR2 (1066), 2x DDR3 (1333)	2x DDR3 (1333)	2x DDR3 (1600)
Zvuk i grafika	Realtek ALC662 5.1	Realtek ALC662 5.1	Realtek ALC662 5.1, Radeon HD 4200
Ostalo	3xPCI, 2xPCIe x1, 1xPCIe x16, 6xSATA2, 6+2x USB 2.0	3xPCI, 2xPCIe x1, 1xPCIe x16, 4xSATA2, 4+2x USB 2.0	2xPCI, 1xPCIe x16, 4xSATA2, 4+2x USB 2.0
Cena	oko 90 evra	oko 60 evra	oko 60 evra
Kontakt	www.telix.rs	www.telix.rs	www.telix.rs



**Pozitivna strana ploče TA785G3 je kvalitetna integrisana grafika u vidu Radeona HD 4200.**

prethodnog modela – umesto šest, tu su svega četiri SATA II konektora, kao i četiri umesto šest USB 2.0 portova izvučenih na zadnji panel, dok od RAID režima diskova nema ništa. Korisna mogućnost je oporavak oštećenog BIOS-a sa USB Flash drajva, a pozitivna stvar je što ploča košta manje od 60 evra, pa nakon najnovijeg poskupljenja DDR2 memorije i male razlike između DDR2 i DDR3, kupovina P43D3 za kombinovanje sa nekim četvorोजezgarcem koji troši manje od 125 W ima smisla.

Treći i poslednji model za ovaj mesec namenjen je AMD procesorima. Biostar TA785G3 zasnovan je na 785G+SB710 kombinaciji čipova, poseduje DDR3 slotove i okrenut je AM3 procesorima uz podršku za

sve nove Athlon i Phenom II modele koji troše do 125 W. I ovde su prisutna samo dva slotova za RAM u koja se može instalirati maksimalno 4 GB (najviše na 1600 MHz putem overkloka), a i broj slotova za proširenje



**P43D3 košta manje od 60 evra, pa uprkos prisustvu samo DDR3 modula, kupovina ima smisla.**

je zbog mikro ATX formata prilično skresan, pa je tu jedan PCI Express x16 v2.0 i dva obična PCI, od kojih će jedan ostati prekriven ubacivanjem iole veće grafičke kartice. Pozitivna strana je kvalitetna integrisana grafika u vidu Radeona HD 4200 koja troši maksimalno 512 MB sistemske memorije i bez problema će se izboriti sa dekodiranjem HD videa putem DXVA akceleracije u plejerima koji je podržavaju, a u kombinaciji sa pojedinim slabijim modelima serije HD 4000 moguće je ostvariti hibridnu CrossFire vezu. Broj priključaka je relativno siromašan, ali se putem četiri SATA II konektora može ostvariti RAID veza (0, 1 ili 10). Od video izlaza tu su analogni D-Sub i digitalni DVI, a putem DVI u HDMI adaptera, sa ovog izlaza se do HD televizora može isterati i slika i zvuk. Ogroman plus ove ploče je cena od oko 60 evra, što je čini veoma dobrim izborom za jednu AMD integrisanu mašinu namenjenu HD multimediji i neobaveznom igranju.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



# PREPORUKE ZA KUPOVINU

## POWERED BY TECH INDUSTRY



### Internet računar

(OKO 18.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E1500 2.2 GHZ

Ploča:

ASUS P5KPL-AM (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/16MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište:

FRONTIER 450W



### Kućni računar

(OKO 39.000 DINARA):

Procesor:

INTEL E6300 2.8 GHZ

Ploča:

ASUS P5QL PRO

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

SAPPHIRE RADEON HD 5750 1GB GDDR5

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 320GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



### Igrački računar

(OKO 76.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CORE I5-750 2.66 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-P55-UD3

Memorija:

2X2 GB KINGSTON DDR3/1333

Grafika:

SAPPHIRE RADEON HD 5850 1GB GDDR5

Disk:

SAMSUNG F3 1TB/32MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Napajanje:

COOLER MASTER REAL POWER 450W

Kućište:

COOLER MASTER CENTURION 534



[www.xilence.de](http://www.xilence.de)

# XILENCE ULTIMATE POWER SUPPLIES



**Xilence SPS-XP480.(12)R3 480W**  
Active PFC  
Silent - 120mm fan



**Xilence SPS-XP480.(12)R3 580W**  
Active PFC  
Silent - 120mm fan



**Xilence SPS-XP600.(135)R3 600W**  
**GAMING EDITION**  
Active PFC  
80+ Bronze  
Silent - 135mm fan

## SILENT - POWERFUL - RELIABLE

[www.tntdoo.rs](http://www.tntdoo.rs)



**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
[info@tntdoo.rs](mailto:info@tntdoo.rs)

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
[info@telix.rs](mailto:info@telix.rs)



# A SAD MALO INTERNETA.

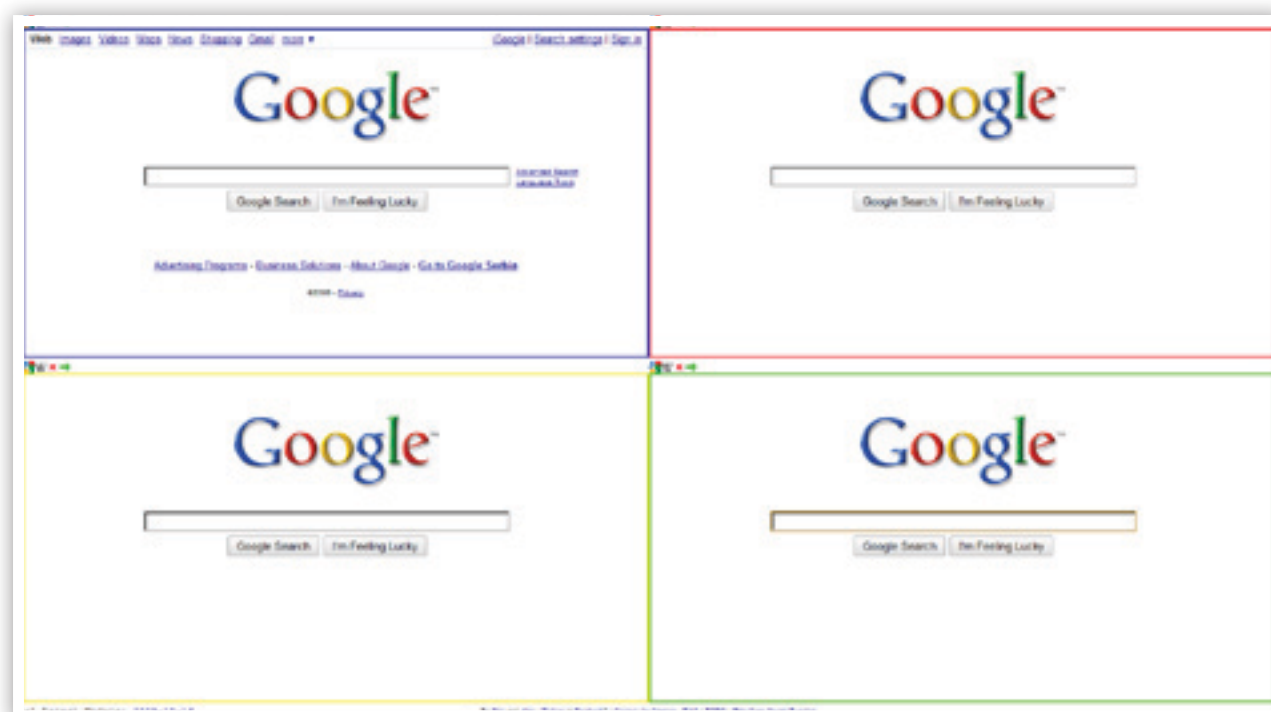
...i relaksacije uz isti....valjda.

**S**viznamo da na internetu postoji trilijarda sajtova, ali praktičnost većine je veoma diskutabilna. U daljem tekstu ću se potruditi da vam predstavim par osvežavajućih internet adresa. Neke su korisne, neke ne toliko korisne koliko su zabavne. Tako da ako nemate nešto inspiracije u ovim hladnim, prazničnim danima, evo par predloga da se opustite ako ste se narađili u protekloj godini ili da se možda zanimate ako vam je ipak i dalje dosadno.



[www.EarthCam.com](http://www.EarthCam.com)

Prvi sajt koji imam za preporučiti se bavi baratanjem Live Feed uličnih kamera širom sveta. Bilo da želite da pogledate šta se dešava na Havajima u istom trenutku dok ste u našoj hladnoj Srbiji (ili gde god da ste, samo da imate normalniji internet) ili da bacite pogled na ulice Njujorka, Tokija, Reykjavika, pa čak i par naših gradova (odlična kamera sa zgrade



Genexa u Beogradu sa pogledom od 360 stepeni), to možete uraditi preko EarthCam-a. Kvalitet slike i broj kadrova u sekundi tj. osvežavanje snimka zavisi od kamere koju izaberete. Negde će biti slika u sekundi, a negde veoma tečan uživo prenos (npr. kamere u Njujorku). A sve to možete definisati u parametrima za pretragu na sajtu, tako da možete na primer tražiti kamere samo sa maksimalnim osvežavanjem slike. U svakom slučaju, veoma zanimljiva internet destinacija ako ste za malo vizuelnog eskapizma (recimo da ta reč postoji) od trenutne lokacije, mahom Srbije, a nemate prilike lično da odete tamo.

[www.googlegooglegooglegoogle.com](http://www.googlegooglegooglegoogle.com)

Ako vam je ikad kojim čudom zatre-

balo više od jednog Google pretraživača u jednom, trenutno aktivnom prozoru/tabu u vašem brauzeru, onda je ova adresa veoma maštovitog naziva upravo za vas. Na ovoj adresi dobijate čak četiri odvojena pretraživačka procesa na Guglu u jednom prozoru. Tako da u jednom možete pretraživati slike, drugom linkove, i slično. A da bude još zanimljivije, ne morate koristiti Google, već možete u tim zasebnim prozorčićima otvoriti bilo koju internet adresu. Jednostavno, a veoma korisno rešenje.

[www.hotchickswithdouchebags.com](http://www.hotchickswithdouchebags.com)

NAPOMENA: Ako imate ispod 18 godina, ili možda niste pri najboljem raspoloženju, onda bi možda bilo pametno da preskočite ovaj link.



Ne bih sebi oprostio, a da malo starijim čitaocima ne prenesem ovaj veoma crnohumorni sajt, koji u biti ima možda ono Kalimerovo - "Nepravda, pa to ti je.". Ako ništa drugo, bar možete videti bezmali broj lepih cura sa gomilom slepaca. Znači, da pojasnim, nije pornografija ili slično, samo to što sam rekao, lepe cure u društvu nekih likova sa veoma lošim odevnim stilom itd. Smeha će sigurno biti, zavisno od vašeg kapiranja "douchebag" humora, a možda i ljubomore što niste neki od tih likova, to ostaje na vama procenite (kod mene su obe senzacije pomešane).



[www.bored.com/games/play/660/Street-Fighter-2.html](http://www.bored.com/games/play/660/Street-Fighter-2.html)

Ako ste ikad hteli da se podsetite kako izgleda i prži Street Fighter II,

## SOFTWARE NEWSFLASH



► U prvoj polovini decembra, korisnike Facebook-a je po logovanju na taj servis sačekalo neprijatno iznenađenje u vidu dugo najavljivanih Privacy Settings-a. Zašto neprijatno pitate se? Pa zato što nova podešavanja sem jednostavnijeg upravljanja istim i nisu donela nešto bitno ali su zato upropastila sva podešavanja koja ste pre imali i skoro sve informacije koje ste hteli da sakrijete od radoznalih očiju, sada su bile na izvol'te. A da bude još gore, nije bilo opcija koje su vam omogućavale da uradite nešto povodom toga, npr. niste mogli da sakrijete listu prijatelja, slike i slično. Naravno, pobunjenički urlik od strane korisnika je nekako dospeo do ušiju čelnika fejsbuka, i uz manje promene i dodatke, sve je proradilo kako treba posle par dana. **ALI!** Nikad ne recite nikad, opet, posle par dana iskrslili su problemi u vidu toga da sada i te nove opcije koje ste primenili, odjednom nemaju efekta. U vreme pisanja



a niste hteli da se bakćete sa MAME emulacijom, sad to možete direktno iz vašeg internet pregledača da uradite. Dosta je rečeno. FIGHT!



[www.encyclopediadrastica.com](http://www.encyclopediadrastica.com)

Ok, verujem da su mnogi čuli za ovaj sajt, ali eto, pomenuti za vas koji niste upoznati sa dotičnom adresom. Svi znate šta je WikiPedia, e pa dramatična enciklopedija je isto to, samo sa gomilom iskrivljenih činjenica i gomilom presmešnih gluposti u vezi većine stvari, ikada, igde. Naravno, kada kažem iskrivljene činjenice, mislim na gomilu neistinitih, ali zanimljivih članaka, a ima ih. I tako dok budete skakali sa linka na link po enciklopediji dramatike, zaboravićete i na vreme i obaveze i imaćete sate zabave. Naravno, ako vam ovo ne "pije vodu", možete i posetiti sajt slične sadržine - [www.uncyclopedia.wikia.com](http://www.uncyclopedia.wikia.com)



[www.linx.harryjerry.com](http://www.linx.harryjerry.com)

Ovo je najobičniji servis za skraći-



[www.cracked.com](http://www.cracked.com)

Kao što imate gomilu sajtova koji se bave informisanjem javnosti o raznim temama putem blogova, tako je i Cracked.com isto to, samo sa veoma neozbiljnim autorima i još neozbiljnijim tekstovima. Negde je u rangu encyclopediadrastica-e, ali više se oslanja blogovsku strukturu,

[www.worldsuperheroregistry.com](http://www.worldsuperheroregistry.com)

Uf, ovde ne znam da li da vam kažem o čemu je reč ili da vas pustim da sami vidite o čemu se radi. U svakom slučaju, daću vam mali privju. Ovo nije običan registar nekih strip-skih superheroja, ovo je registar stvarnih "superheroja" sa profilima, slikama, osnovnim informacijama o liku i delu superjunaka kao što su FoxFire, Captain Ozone, Green Scorpion, Polar Man (moj favorit), Angle Grinder Man, Shadow Hare i mnogi drugi, širom planete Zemlje. Pripremite se za jedno ozbiljno smejanje.

a i trenutno je "hit među mladima". Treba proveriti.



[www.systemrequirementslab.com](http://www.systemrequirementslab.com)

Da malo skrenemo sa smejanja i bacimo pogled na neke praktičnije stvari. Ako ste se ikada pitali da li će vaš računar moći da potera neku igru, a niste sigurni oko sistemskih minimalnih zahteva. Tu na scenu stupa Can You Run It? koji će vam pošto



## SOFTWARE NEWSFLASH

ovoga teksta i dalje se čeka rešenje na taj ne tako mali problem. A kako kažu na zvaničnom Facebook blogu, s' obzirom da imaju oko 350 miliona korisnika, neće svi dobiti odjednom nova podešavanja, već će se postepeno uvoditi. Tako da ako niste još dobili podešavanja, ne brinite (ili brinite), doćićete i vi na red.

► Demonoid.com je najzad posle višemesečnog odsustva sa bittorrent scene opet u pogonu. Iako je još u probnoj fazi, većina bitnih funkcija radi kao i pre.



**Demonoid.com**

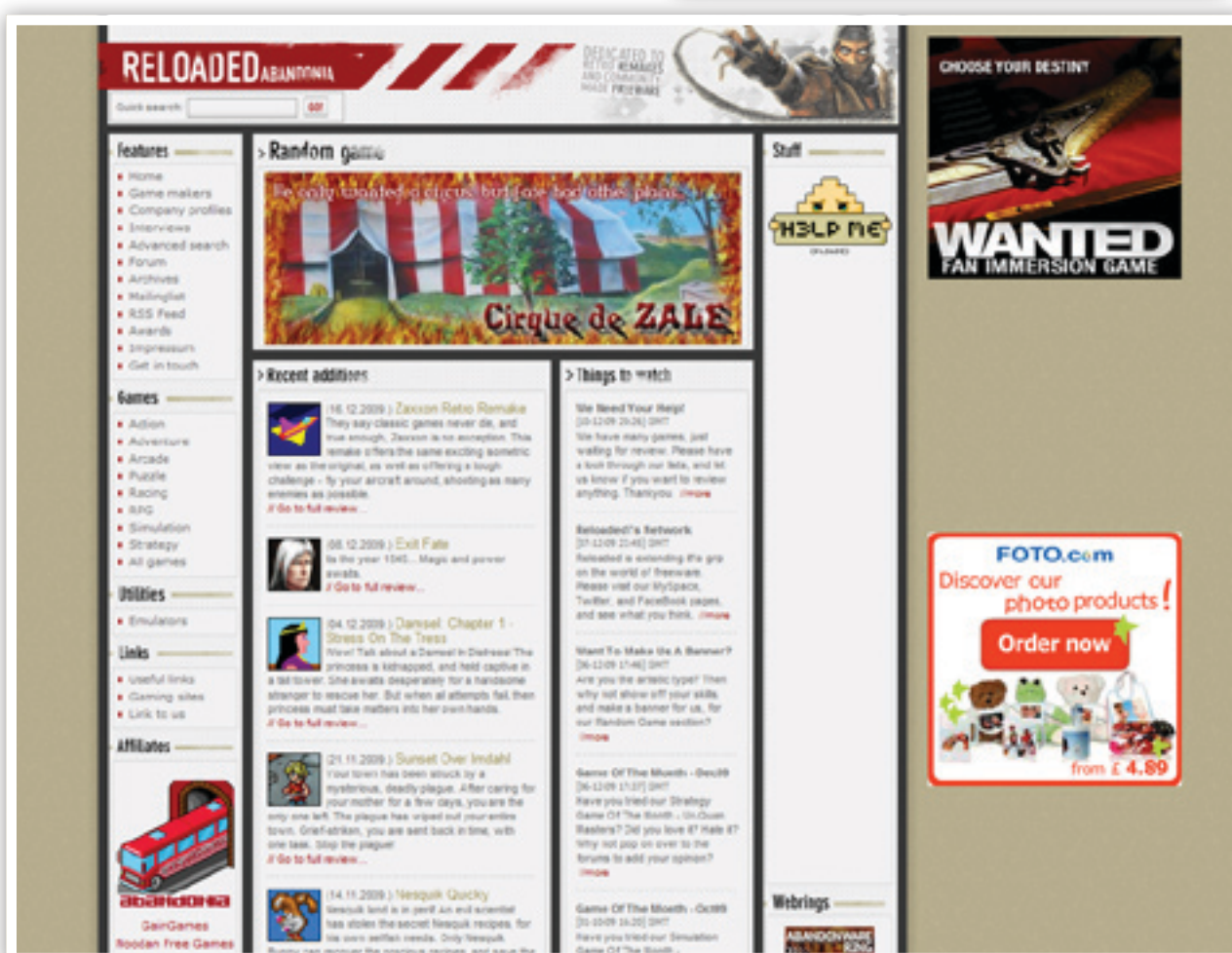
► A pored lepe vesti da je Demonoid vaskrsao, takođe u bittorrent svetu je iskrsla i jedna loša vest. Naime, naveli poznati servis za skladištenje torrent fajlova, Mininova.org, je zatvorio svoja vrata ilegalnom deljenju kopirajtovanog materijala. Tako da sada jedino što možete naći na tom servisu su par kakvih-takvih albuma, filmova i slično, koji su naravno postavljeni tu uz saglasnost autora. Sem toga, svi torrent fajlovi koji su kršili zakon o kopirajtu su uklonjeni preko noći (bukvalno). Više o tome na - <http://mnstat.com/images/blog/index.html>

iskopate željen naslov iz poduže liste igara i kliknete na odgovarajuće dugme, zatražiti da verifikujete ActiveX i Java plug-in. Posle čega će vam se izlistati lista određenih parametara koje igra zahteva i da li ih vi ispunjavate. A pride će vam izlistati i koji hardver posedujete i koji operativni sistem terate na tom hardveru i preporučene parametre za datu igru. Mada ne očajavajte ako vam Can You Run It? ne da zeleno svetlo za neku igru, jer ne mora da znači da i nećete moći stvarno da je zaigrate. A opet i ako je zaigrate, možda nećete biti zadovoljni minimalnim performansama, tako da ovaj test u stvari treba više uzeti kao smernicu šta vam treba da bi neki naslov igrali ljudski.



[www.drmcninja.com](http://www.drmcninja.com)

Mislim da moj život nije isti posle ovog sajta, bar što se tiče pogleda na doktore, mekdonalds i nindže. Dr.McNinja je svojevrsan internet strip nacrtan i osmišljen od strane čoveka pod imenom Kris Hejstings. U tom stripu pratite avanture doktora MekNindže (on je doktor, ali je i nindža!), u kojima se on bori protiv Ronalda MekDonalda, Gusara, čudnih bolesti, Smrti i raznih drugih spodoba. Crteži su veoma kvalitetni kao



i same priče, jedino što preostaje je da samo krenete da klikćete po sajtu i iščitajte što više moguće. A imate i mogućnost da kupite Dr.McNinja majice i sličnu reklamnu robu.

[www.reloaded.org](http://www.reloaded.org)

Za sve ljubitelje starih igara, rimejkova starih igara i nekih self made igara, Abandonia Reloaded je pravo mesto. Tu besplatno možete skinuti pregršt sitnih igara i igrice koje imaju retro izgled i osećaj, gomilu napuštenih igara za koje niko više ne poseduje prava te su stekle status Freeware (ili Abandonware u ovom slučaju) i par autorskih, amaterskih igara. A nabrojaću samo neke od naslova koje možete naći ovde - G.T.A. 1 i 2 (da, to je prvi i drugi GTA, koji nije 3D), Final Fantasy: Endless Nova, Wolfenstein: Enemy Territory, UFO

2000, King Quest, Highway Pursuit i gazilion drugih.



[www.podnapisi.net](http://www.podnapisi.net)

I pored gomile sajtova koji nude titlove za filmove, ja lično smatram, a i uvek prvo tražim ovde. Sajt sa pretežno balkanskim titlovima za većinu popularnih i nepopularnih naslova koji mogu da vam padnu na pamet, pretraga je brza i jednostavna, a možete tražiti titlove i po godi-

štu filma. U nekim slučajevima kada prelebdite kursorom preko download ikone možete saznati i u kom je formatu titl i koji mu je FPS.



[www.humanclock.com](http://www.humanclock.com)

Ovo je veoma jednostavno objasniti. Internet sat koji vreme (a i datum) prikazuje maštovitim fotografijama koje korisnici redovno aplauduju na sajt. Veoma originalno. Nuff said, pa sami vidite o čemu je reč.



[www.legaltorrents.com](http://www.legaltorrents.com)

Ovde mislim da sam naziv sajta objašnjava sve, servis koji se bavi distribucijom legalnih, besplatnih torrent fajlova. Možete naći muziku od raznih nepriznatih i nekomercijalnih muzičara, po koji video dokumentarac i možda najzanimljivije,

## SOFTWARE NEWSFLASH

► Google Chrome je najzad dobio ekstenzije tj. ono što korisnici FireFoxa zovu Add-On. Iako tek u početnoj fazi, lista ekstenzija nije mala. Iako je očekivano da ne rade sve baš savršeno, a ne rade, ima svakakvih dodataka i možete ih isprobati na - <https://chrome.google.com/extensions/>

► Završetkom spora Evropske Unije protiv Majkrosofta u vezi toga da korisnik dobije izbor koji će internet pregledač da koristi, završena je i desetogodišnja borba EU protiv kompanije iz Redmonda. U tih desetak godina, Majkrosoft je pukao oko 1.7 milijarde dolara na raznim suđenjima i prepucavanjima sa Evropskom Unijom. A što se tiče pitanja oko internet pregledača, Majkrosoft je popustio i počeo da Evropskim korisnicima Windows platformi šalje apdejtove u kojima će imati izbor oko brauzera. Kako kažu u MS, to bi trebalo da se desi u Martu 2010.



par igara koje mogu da vam uvesele jedno popodne. Vredi pogledati, čisto da ne bude da se bittorrent protokol koristi samo u nelegalne svrhe.



### www.4shared.com

Garantovano ste bar jednom morali da pošaljete neki fajl preko mejla u više navrata. Da bi se oslobodili konstantnog aploudovanja jednog te istog, nikli su sajtovi za deljenje podataka na koje nakačite nešto i onda kad nekom zatreba, samo mu prosledite link za download. I jeste da ih postoji mali milion, mada i pored toliko poularnog npr. SendSpace-a, ja lično preporučujem 4Shared. Prvo, što mi se nijednom nije desilo da mi pukne upload na 90%, a na sendspaceu jeste. Drugo, jer ima odličnu kontrolu toga šta će ko videti i da li će moći da downloaduje, već ima i svog klijenta kojeg instalirate na vaš računar i onda samo desnim klikom na neki fajl ili folder na kompjuteru

i aploudujete ga na 4Shared. Mada se dešavalo da taj aplouder zakaže i jednostavno ne raguje, i dalje je odličan servis, a takođe imate veliku slobodu organizacije vaših podataka

u tom virtuelnom okruženju. Servis je besplatan, naravno, postoji i varijanta koju plaćate, ali većini ljudi je nepotrebna jer u besplatnoj imate 10Gb prostora, maksimalna veličina jednog fajla je 200Mb, a veće fajlove možete podeliti na delove i čekanje za download je samo 40 sekundi. A takođe postoji opcija da umesto skidanja muzičkih i video fajlova, možete ih i strimovati na druge sajtove. Ima još mnogo toga za pomenuti, ali pustiću vas da se sami uverite u ostale mogućnosti ovog servisa.

### www.urbandictionary.com

Urbani rečnik pored objašnjenja "normalnih" izraza, obiluje i bazom podataka o nestandardnim slengovskim forama, što na internetu - što

## NAJBOLJA IGRA 2009. GODINE

PLAY!



u realnosti. Tako da ako ste se ikada pitali šta znače ROFLMAOLOLOZLOLOMGITD, to ćete naći na ovoj adresi.



### www.rush.rs

Ово мора да пишем ћирилично, јербо је и РАШ! такав. Братски еЗин часопис о свему и свачему, филму, музици, људима, нељудима, омладини и осталим актуелним социјалним питањима и одговорима. И још је наравно за ђ.



### www.thefreecountry.com

Ne, ovaj sajt se ne bavi nikakvom političkom propagandom. Ovde možete naći gomilu besplatnih programa za razne potrebe, od cd/dvd burnera do kompajlera. A ako vam neki program ne paše, neretko ćete naletati i na preporuku koji bi onda program mogao da vam pomogne, a da se kupuje tj. nije besplatan.



### www.theeldergeek.com

Rešenja za sve probleme koji vas zadese u vezi Windows XP-a ćete naći ovde. Uz pomoć malo hrabrosti, dosta skrinšotova i detaljnih objašnjenja ima da od običnog duduka za kompjutere postanete...pa...malo manji duduk. Ali stvarno, veoma korisna destinacija koja se bavi gomilom problema u WinXP i rešenjima i objašnjenjima za iste. Samo malo da uključite mozak, naoštrite poznavanje engleskog i sve će vam biti jasno.

### www.play-zine.com

I za kraj, jedan odličan sajt, možda čak i bolji od svih ostalih ovde koji su navedeni. Sa jednim još odličnijim magazinom. Ali njega ću ostaviti da ga sami istražujete ;]

## SOFTWARE NEWSFLASH

PLURK

► Majkrosoft je priznao da je kod za njihov mikroblogging servis u Kini pod imenom Juku, ukraden od mikroblogging servisa Plurk, koji je u regionu Azije rival Twitter-u. I pored zvaničnog izvinjenja, vlasnici Plurk-a nisu zadovoljni. A u Majkrosoftu tvrde da je za to isključivo kriva firma u regionu koju su oni unajmili da kreira Juku servis. Samo se tužakaju.



► U Adobe-u prijavljuju da hakeri iskorišćavaju neke propuste u Acrobat Readeru za svoje potrebe. Malo opširnije na Adobeovom blogu - <http://bit.ly/5rucKJ>

► Evropska Unija je malo popustila stisak na Oracle-ovu kupovinu Sun Microsystems-a. I kako se šuška, najverovatnije će ceo dil biti odobren od strane EU.



# FASTSTONE IMAGE VIEWER 4.0

Odličan pregledač i editor slika raznih formata.

Većina vas na računaru ima nekakav pregledač slika, a uglavnom je to ACDSee. I on je sasvim ok, naravno, zavisno od verzije, ali radi posao. Opet, da bi ACDSee radio svoj posao, mora da se kupi, a verujem da većina vas uopšte ne

razmišlja o tome da potroši novac za nešto tako trivijalno kao što je program za vrtenje slika (primera radi, ACDSee Pro 3 košta 169.99\$). E pa neki su ljudi ipak razmišljali o tome i skapirali da ipak to ne vredi toliko ili vredi više, ali ne bi trebalo da košta.

I tako je nastao FastStone Image Viewer (FS u daljem tekstu...šta da vam kažem, dugački su nazivi).

Pa prvo odmah da zaključimo da je FS Image Viewer besplatan. E sad kad smo to rešili, da spomenemo

Internet adresa:

**www.FastStone.org**

Tip softvera:

**Freeware**

šta i kako radi. Pored malog instalacionog fajla i brze instalacije, u tom segmentu i nema mnogo čega da se kaže. Interfejs programa je manjeviše standardan, mada obavezno trebate overiti podešavanja i namontirate ga kako vama odgovara. Isto kao i u ACDSee, imate glavnog editora, menadžera ili kako već to želite da nazovete. Pomoću kojeg možete da pravite slajdšou, premeštate slike, menjate im naziv (pojedinačno i masovno preimenovanje). U donjem levom uglu se nalazi preview prozorče u kom možete videti sliku koju selektujete. Iznad njega se nalaze tree-view sa folderima, a u centralnom delu trenutni folder koji ste otvorili. Drugim rečima, slično kao u Windows Exploreru, slično kao i u ACDSee-ju. Možete birati između desetak skinova za glavni editor, a takođe se sva polja mogu risajzovati tj. menjati im veličinu kako vam paše. Iz editora možete i slati mejlom slike direktno, ali za to morate imati nekog desktop mail klijenta, npr. Mozillin Thunderbird. Tu možete, takođe da i malo prepravljate fotografije i da im doradite boju, uklonite crvene oči, pretvorite u negativ, sepiu i slične opcije. Pored tih prepravki, slike možete i seckati ili im menjati veličinu u pikselima, inčima, centimetrima ili milimetrima. I da bude još zanimljivije, možete uz pomoć Draw opcije i da crtate i

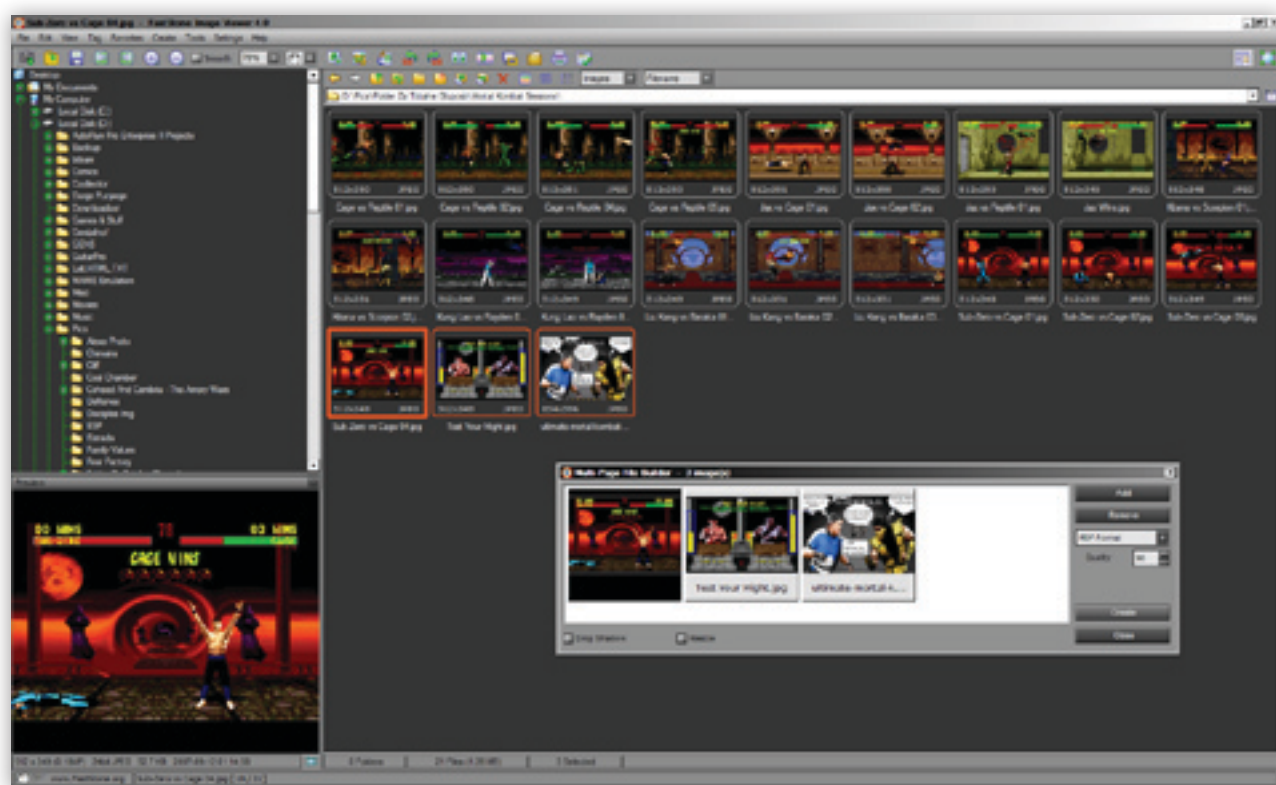
## SOFTWARE NEWSFLASH

► Mozilla je krpila malo svoj FireFox sa deset dodataka od kojih je polovina bila kritična. Mad uvek morate imati na umu da kad se kaže da je neki program ima "kritičan propust", to ne znači da ćete imati problema, već da je to samo "rupa u radu" programa koju neko zlonameran može da iskoristi tj. zloupotrebi. Kako god, ako niste apdejtovali vaš FireFox, učinite to što pre. Isto važi i za sve ostale programe koji imaju Update, jer uvek je pametno držati sve programe osveženim sa najnovijim dodacima.

## rockyou

► Hakerski upad u bazu podataka firme RockYou koja se bavi pravljnjenjem internet aplikacija, je odneo sa sobom oko 30 miliona username-ova i lozinke njihovih korisnika. A sad ono zanimljivo, RockYou pravi aplikacije za servise kao što su Facebook, MySpace i slično. Pa ako ste koristili njihovu neku aplikaciju, dok čekate zvanično rešenje od strane RockYou-a, ne bi bilo na odmet da promenite lozinke na svim mestima koja su imala dodir sa tom aplikacijom (što inače i treba uraditi ponekad).





jelte, retuširate slike. Naravno, nije ovo Adobeov fotošop ili ilustrator, ali... možda jednog dana postane. Za sada što se tiče crtanja je i dalje u rangu Paint-a. No, ipak, lepo je znati da možete i to da radite. Treba pomenuti da je takođe moguće i dodavanje teksta i vodenog žiga na sliku. A jedna od kuljih stvari je ta da možete dodavati i stripske balončice na vaše fotke, a to uvek znači dobra zabava. Mada i opcija za isticanje teksta (highlight - kao obeležavanje teksta zelenim markerom u knjigama) je takođe od koristi ako morate da skrenete nekome pažnju na nešto na slici nekog teksta ili slično. Pored žvrljanja po slikama, možete ih i menjati nabacivanjem nekih efekata i filtera preko njih. Čak možete i promeniti broj tačaka po inču (DPI) ili smanjiti broj boja u rasponu od 256 boja do samo 2 boje. E, a pazite sad ovo, pored pravljenja slajdšoua, možete sa par klikova, za 5 sekundi, sastaviti PDF fajl. Samo selektujete slike, i iz menija Create izaberite

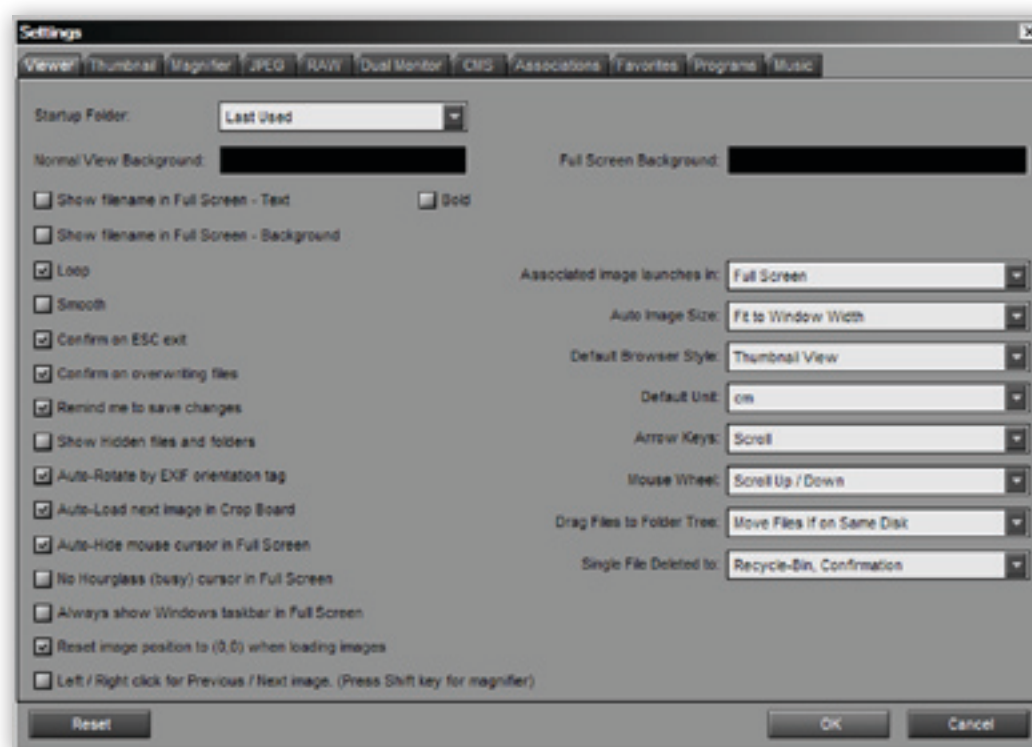
### FS podržava većinu bitnih, standardnih formata za slike, od .JPEG-a, .BMP-a preko .TIFF do .PNG formata.

Multi-Page File Builder. U istom meniju možete i sklepati jednu veću sliku po dužini ili širini od više drugih slika ili jednostavno možete podeliti multi-page fajlove na slike od kojih su sastavljeni. A tu je i opcija za sklapanje muzičkih slajdšouova u koje možete dodati i .mp3 fajl. Pored masovnog (batch) preimenovanja više fotografija, možete ih i konvertovati u druge formate. A kad smo već kod formata, FS podržava većinu bitnih, standardnih formata za slike, od .JPEG-a, .BMP-a preko .TIFF do .PNG formata. Većinu editovanja fotografije ćete moći da uradite i u Browser modu, tj. modu koji dobijate kada direktno kliknete na neku sliku. Podešavanja su obilna i veoma jasna, pa tu ne bi trebalo da imate problema.

Od biranja boje pozadine slike do biranja čemu će koje dugme da služi, sve je jasno napisano.

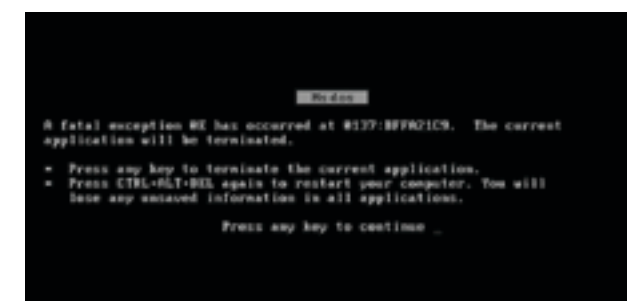
Imajući na umu da je već stigao do verzije 4.0, FastStone Image Viewer je pregurao neki osnovni put razrade koji je očekivan za ovakav tip softvera. Pre je bilo grešaka, u ranijim verzijama, najverovatnije ih ima i sada ali su neprimetne i irelevantne. Radi i može manje-više sve što i ACDSee, samo ne košta ništa, a radi ko podma z a n. Nekih velikih zamerki nema, a novije verzije redovno izlaze u roku od par meseci, tako i da nađete neku zamerku, nije isklju-

čeno da će i to biti sređeno u budućim verzijama. Pred ovim alternativnim programom je lepa budućnost, pogotovo što je besplatan, a vredi para. Pa ako vam je drago što imate ovakav kvalitetan program, a imate višak para (ha-ha-ha) i volje da podržite razvojni tim u daljem napretku, uvek im možete donirati koji dolar preko funkcije Make A Donation (ima malu ružu pored, kjut) koja se nalazi u Help meniju.



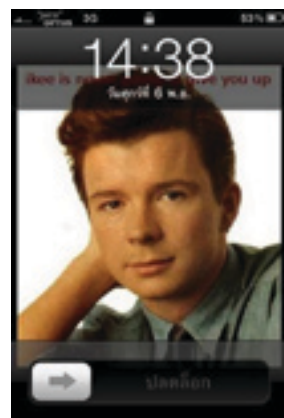
## SOFTWARE NEWSFLASH

► Google-ova mail aplikacija, Offline Gmail je najzad postala oficijelni deo GMail naloga. Više o tome možete pročitati na oficijelnom blogu Google Labs-a - <http://bit.ly/5oZRvz>



► U Majkrosoftu kažu da je bilo problema sa zadnjom serijom apdejtova za Windows i da su se korisnici žalili na problem skladno nazvan Black Screen Of Death. Black S.O.D. je imenovan tako jer je korisniku ne ostavlja mnogo sem crnog ekrana. A tehničari iz Majkrosofta trenutno istražuju o čemu je reč.

► Tvorac "ikee" virusa za iPhone koji je pozadinsku sliku na telefonu zamenjivao slikom Rik Estlija (popularnije zvano - "rickrolled", za neupućene, proguglajte), Australijac Ešli Tauns, je dobio zvanično posao kao developer u firmi koja razvija aplikacije za iPhone. Ko kaže da loša dela prolaze nekažnjeno.



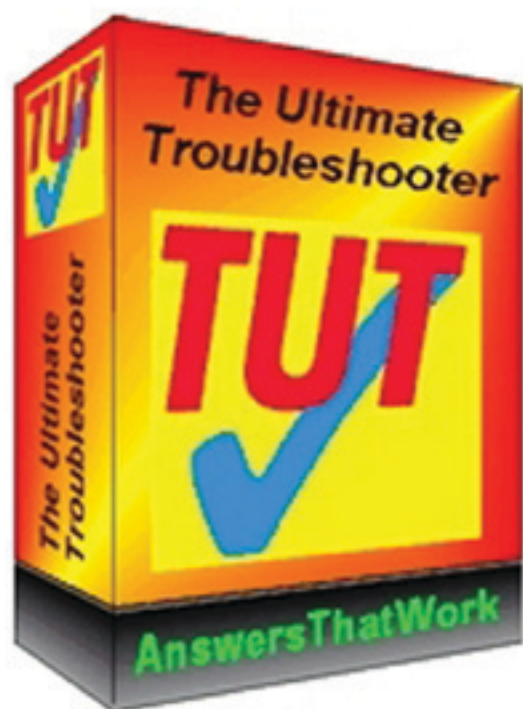
# THE ULTIMATE TROUBLESHOOTER 4.90

Draga saveta za vaše sokoćalo.

**N**ajjednostavnije objašnjenje na pitanje - A šta ovaj program radi? - bi bilo - Pa on vam daje informacije i savete o tome šta vam se sve dešava ispod haube softverskog dela vašeg računara. Iako sam program nije nov na tržištu, slabo se spominje i to nezasluženo.

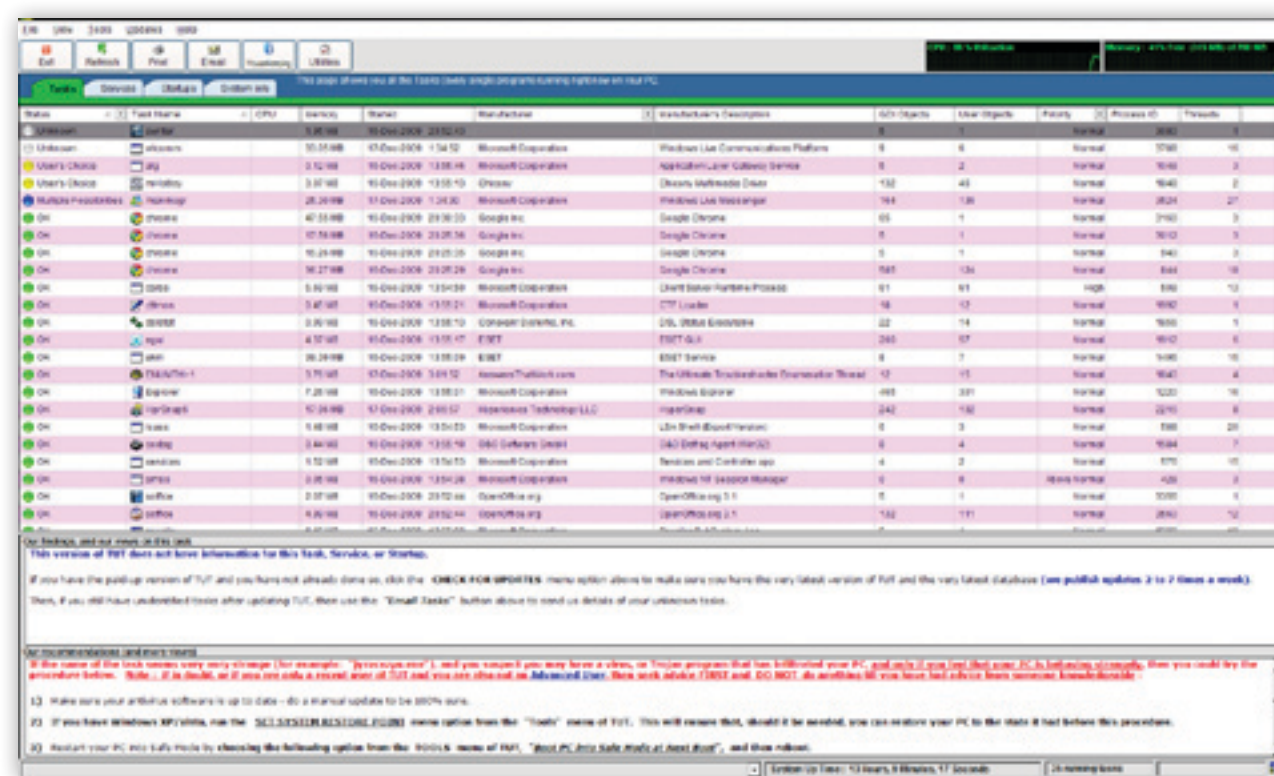
Verujem da se bar polovina vas čitalaca i čitateljki, pitalo kako da isključi neke stvari na računaru kao što je non stop izbacivanje obaveštenja o greškama ili gašenje nekih programa koji se pokreću u systray-u pored sata sa samim Windowsom. E pa umesto da prčkate po opcijama i msconfig-u, imate sada ovaj program, od milja zvan - TUT. Instalacija je jednostavna, podržane su sve 32bitne verzije Windows-a od Win2000 pa na ovamo. Nažalost, i dalje nema podrške za 64bitne sisteme ali nadamo se i tome uskoro.

**Umesto da prčkate po  
opcijama i msconfig-u,  
imate sada ovaj program,  
od milja zvan - TUT.**



Kod ovog programa, interfejs i nije bitan toliko, mada izgleda ok i pregledan je, a to je bitno. Funkcionisanje je podeljeno na nekoliko sekcija koje su rasporedne po tabovima. Po pokretanju TUT-a, prvo ćete videti Tasks tab. U njemu se nalaze svi trenutni procesi/programi koji rade na računaru. Možete videti u osnovnim informacijama koliko zauzimaju memorije, koliko "vuku" iz procesora, kada su pokrenuti, proizvođača i slično. Svi procesi su označeni lopticom/krugom sa jednom od četiri boje koje vam govore da li je taj proces potreban, nepotreban ili čak štetan. Zelena znači da je to neophodan proces od vitalnog uticaja

na rad računara, žuta vam govori da je ok proces, ali vi odlučite da li želite da ga gasite ili ne. Pored te dve boje, ima i siva, koja označava da TUT ne prepoznaje proces i crvena, što znači da slobodno možete da ugasite ili obrišete proces jer je nepotreban, mada u najvećem broju slučajeva je i uzročnik nekih grešaka koje remete normalan rad računara. Tako da vam je cilj da ne bude crvenih tačaka. E sad, da ne bude da je to lepša verzija Task Managera, a nije, za svaki proces koji izaberete dobijate u 90% slučajeva u dnu ekrana opširno i jasno objašnjenje



Internet adresa:  
**www.answersthatwork.com**

Tip softvera:  
**Shareware**

**Svi procesi su označeni  
lopticom/krugom sa  
jednom od četiri boje  
koje vam govore da li  
je taj proces potreban,  
nepotreban ili čak štetan.**

čemu taj proces služi i preporuku za njegovo uklanjanje ili ostavljanje. Naravno, obavezno prvo iščitajte objašnjenje pre bilo kakve akcije jer ako nešto pogrešno ugasite, možete imati većih problema nego pre. Zato prvo dobro pročitajte sve. Nemojte se brinuti, jer većina procesa će biti zeleno, po koji žuti i možda par crvenih, samo se rešite crvenih tako što ćete desnim klikom na taj proces izabrati Terminate, Suspend ili Delete i ukloniti ga. Sledeći tab u

## SOFTWARE NEWSFLASH



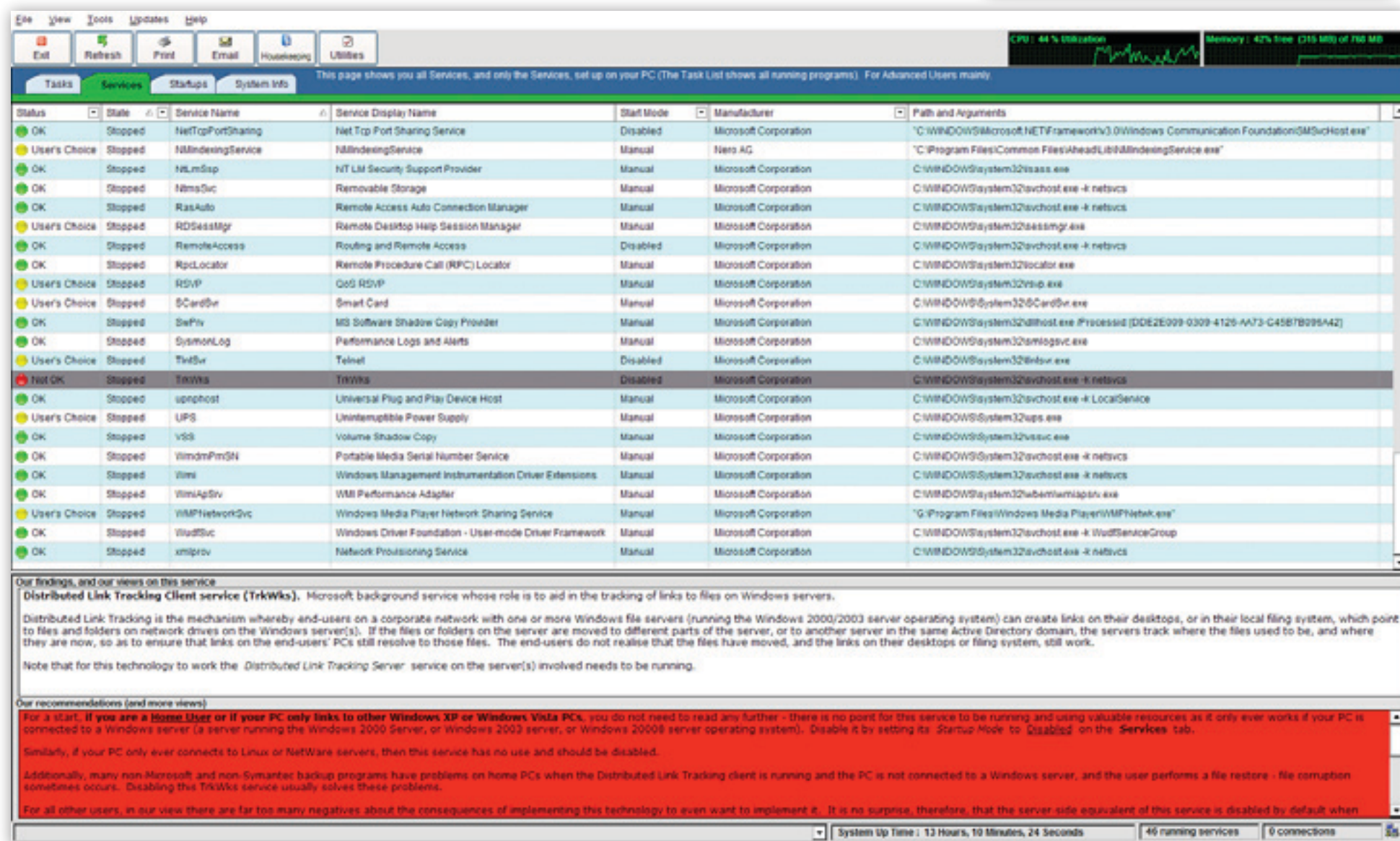
► Google je najzad izbacio beta verzije Google Chrome brauzera za Mac i Linux platforme, a uskoro se očekuje da se pretvore u stabilna izdanja.



► Na poznatom web servisu Amazon će od 2010. godine biti dostupan i live stream audio i video prenos. Naravno, sve će to koštati, čisto da ne pomislite da ćete moći da gledate filmove i ostali program za džabe. A kako se navodi, servis će koristiti Adobe-ovu Flash Player tehnologiju.

► Majkrosoft je zakrpio problem sa Office 2003 paketom zbog kojeg nisu mogli da se otvaraju zaštićeni dokumenti. A kakav je problem u pitanju, govori činjenica da ni autori zaštićenih dokumenata nisu mogli da im pristupe. Za one koji imaju problema sa tim nek skinu apdejt ovde - <http://bit.ly/6XEtIx>



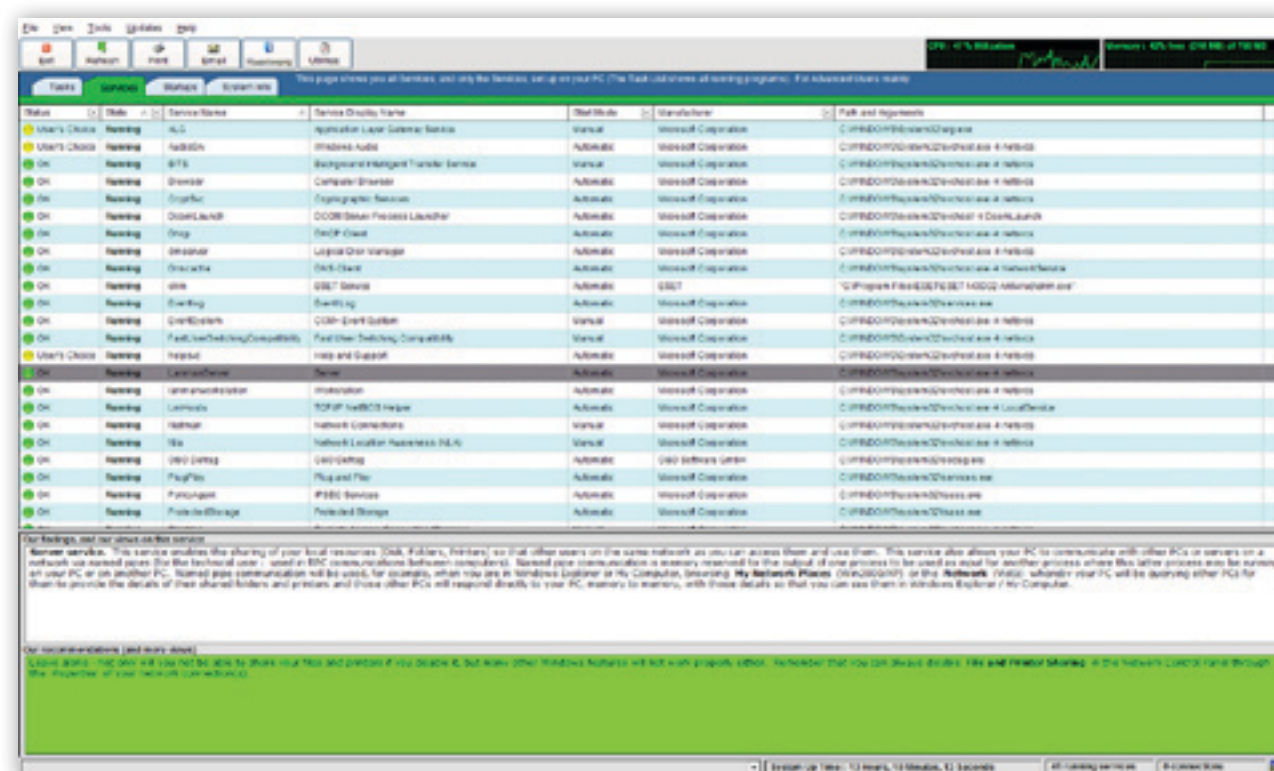


nizu je Services i on se bavi isključivo procesima kao što su Windows Error Service koji vas pita da li želite da pošaljete Majkrosoftu informacije o programu koji je pobrljavio. Naravno, vi to ne želite ali obaveštenje je tu svaki put kada neki program okine. E pa po istom principu k'o i u Tasks, ovde u Services možete ugasiti nepotrebne, crvene servise koji samo zamaraju i troše vreme i resurse. A i ovde ćete naravno dobiti opširna objašnjenja o tome šta i kako koji servis radi. Naredni tab je StartUp. U njemu možete regulisati koji programi i procesi će se podizati sa Windowsom u systray-u. Kao i protekla dva taba, i ovde ćete imati crvene, zelene i ostale loptice kao i objašnjenja u vezi istih. Naravno, i u

ovom slučaju pogotovo treba pročitati objašnjenja jer nije isključeno da ćete morati da ostavite ponekad i proces koji je označen sa crvenom lopticom, jer je vitalan za pokretanje računara, u suprotnom, nećete moći da pokrenete Windows.

Iako to najverovatnije nećete doživeti, treba ipak obratiti pažnju na ono što radite da ne bude posle "Jao, šta sada, ovaj TUT #"%\$/&#% mu njegovu, sve mi je zas&%o.", a nije on kriv već vi jer niste pročitali info i savet. I dolazimo do poslednjeg taba, koji nije od neke preterane važnosti kao prethodna tri ali ipak može da bude od pomoći. Sam naziv - System Info - vam već daje do znanja da tu možete saznati sve

informacije o vašem hardveru, proizvođaču, modelu i slično. Možete i saznati koji operativni sistem imate i slične informacije u vezi njega. A u System Info tabu takođe ćete imati



prilike da pogledate listu svih instaliranih programa i Windows apdejtova. Jedina zamerka što pored tog finog izlistavanja programa i apdejtova, nema opcije za uklanjanje istih tj. aninstalaciju, već samo možete pogledati koju informaciju o programu i otići eventualno na matični sajt proizvođača.

Možda vam ne deluje kao puno, ali TUT nudi tačno ono što treba na jednom mestu, a to je mogućnost da malo bolje optimizujete rad vašeg računara i eventualno vam da uvid u stanje istog i u vezi nekih programa i servisa koji vam nisu bili jasni. Sve to u okviru jednog programa, umesto da jurite po Windowsu manuelno i da nemate pojma šta radite u pola slučajeva. Sa cenom od 29.95\$ ne može se reći da je preskup program, mada isto se ne može reći i da je neophodan. U svakom slučaju, uvek možete "omirisati" šta nudi TUT ako skinete Demo verziju pa procenite sami da li vam treba ili ne.

IMATE VEST ZA SOFTWARE SEKCIJU?  
 PIŠITE NAM NA SOFTWARE@PLAY-ZINE.COM

**VELIKE  
NOVOGODIŠNJE  
AKCIJE**

**WHERE  
SHOPPING  
IS FUN**  
[www.game-s.rs](http://www.game-s.rs)

**gameS**

Proverite koja akcija vam se najviše dopada  
na [www.game-s.rs](http://www.game-s.rs) ili nas posetite u radnjama!

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.



**Games Dečanska**

Dečanska 12,  
11000 Beograd  
[t] 011/3345 062  
[e] decanska@game-s.co.rs

**GameS Novi Sad**

TC "Sad Novi Bazaar"  
Bul. Mihajla Pupina 1  
21000 Novi Sad  
[t] 021/521 357  
[e] bazaar@game-s.co.rs

**GameS Delta City**

Jurija Gagarina 16  
11070 Novi Beograd  
[t] 011/3129 552  
[e] city@game-s.co.rs

**GameS UŠĆE**

USCE Shopping Center  
Bulevar Mihajla Pupina 4  
11070 Novi Beograd  
[t] 011/285 4408  
[e] usce@game-s.co.rs

**GameS Niš**

TC "Merkator"  
Vizantijski Bulevar 1  
18000 Niš  
[t] 018/204 777  
[e] nis@game-s.co.rs